PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM... N DE BENELUX

OKTOBER 2005 NUMMER 10 JAARGANG 13

BURNOUT REVENGE
RACEN, RAMMEN EN RAGGEN

FAHRENHEIT
KOUDE RILLINGEN

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS
NOG SPRINGLEVEND

NINTENDOGS
AF! ZIT! LIG! POOT! ATTACK! KILL!

LIBERTY CITY STORIES
GTA OP DE PSP!

WIN! 25.000 PESOS

FIFA 06

BETER DAN PRO EVOLUTION SOCCER?

SPARTAN TOTAL WARRIOR • GENJI • FAR CRY INSTINCTS • TOTAL OVERDOSE
ADVANCE WARS: DUAL STRIKE • DE SIMS 2: NACHTLEVEN • DARKWATCH
187 RIDE OR DIE • GEIST • FABLE: THE LOST CHAPTERS • SSX ON TOUR
METEOS • CALL OF DUTY 2 • MYST • BLACK & WHITE 2 • RESIDENT EVIL 4

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005



€ 3,30



WWW.POWERUNLIMITED.NL



GOAL! Ronaldinho scoort nummer drie terwijl z'n gehele middenveld vanaf de bank toekijkt.



OVERWINNINGSGROET: **Een gedenkwaardige avond voor de Braziliaanse superster en zijn medespeler**

Brazilië s

Zeven man sterk Brazilië

DOOR JON BURDEN
HOOFDREDACTEUR VOETBAL

DE MEMORABELE WEDSTRIJD tussen Brazilië en Engeland tijdens het mini-toernooi gisterenavond, gaat ongetwijfeld de geschiedenis in als één van de meest fantastische voetbalvertoningen die de wereld ooit aanschouwd heeft. In de eerste 25 minuten van de wedstrijd werden twee Braziliaanse spelers van het veld gestuurd in wat nu al genoemd wordt 'De slachting van het millennium'. En het werd nog gekker - ook in de tweede helft moesten twee Brazilianen het veld ruimen, waardoor Ronaldinho het met slechts zes teamgenoten moest opnemen tegen een compleet Engels team.

ONGELOOF

"Die Brazilianen vroegen erom van het veld gestuurd te worden," verklaarde een Engelse supporter. **"Sommige spelers verrekten geen spier toen ze rood kregen."** Vanaf het eerste fluitsignaal werden in rap tempo smerige overtredingen gemaakt. Kaká, één van de wisselspelers, zag het anders. **"Vanuit het oogpunt van de supporters was het zeer interessant om het team aan het werk te zien…we zijn veel beter dan ik dacht."**

Het voetbalseizoen start pas écht op 29 september



– inclusief Kaká, die gedwongen vanaf de reservebank moest toekijken.

lacht Engeland af

geeft Engelsen voetballes met schokkende 12-0!

SHOWTIME

Alsof dat niet genoeg was, nam de wedstrijd in de 73e minuut een nog dramatischer wending. Met slechts Ronaldinho en zes medespelers in het veld stond Brazilië op z'n zachtst gezegd voor een zware opdracht. Ronaldinho scoorde uiteindelijk 12 doelpunten, waarvan vier vanuit een vrije trap. Hij toonde geen genade toen hij als een Braziliaans mes door de Engelse boter sneed met een stortvloed aan schoten en dribbels.

Trainer Carlos Alberto Parreira zei het volgende over zijn Braziliaanse troef: **"Ronaldinho heeft meer bewegingen in huis dan sommige teams bij elkaar. Hij maakte de vervelende gebeurtenissen van vanavond meer dan goed en bewees dat individuele klasse de toekomst van de voetbalsport is."**

De spelers moedigden vanaf de reservebank hun zeven teamgenoten aan onder het genot van hot dogs en andere versnaperingen. Een stadion-official moest zelfs ingrijpen toen een speler een fakkel afstak. **"We vermaakten ons prima,"** glunderde Kaká, de motor van het Braziliaanse middenveld. **"Ik had zelfs mijn eigen lied bedacht, genaamd Ronaldinho-Oh-Oh! De teksten zijn gemakkelijk te onthouden en de melodie is aanstekelijk – ik stuur wel een tapeje op."**

Kaká begon op de persconferentie na de wedstrijd spontaan te zingen voor de ogen van de verbijsterde journalisten, de meesten gingen overigens niet in op zijn voorstel om in te haken. Er zijn al gesprekken gaande over een single en ringtone. Een grootse Ronaldinho haastte zich zijn team te complimenteren. **"Deze is voor de hele ploeg... Ik vertelde ze dat ik het gevoel had dat ik deze wedstrijd in mijn eentje aankon. Het was ook te gek om ze vanaf de reservebank te zien juichen. Het is heerlijk om ze op het veld te zien, maar ze zijn ook voortreffelijke supporters."**

Vervolg: pagina 56.

"Het leek alsof Ronaldinho alleen maar beter werd naarmate er meer medespelers van het veld gestuurd werden..."



Er was een tijd dat onze redacteuren nog niet konden schrijven, laat staan dat ze wisten wat videogames waren. Tijdens een speelse vergadering vroegen de redactieleden elkaar met welk soort speelgoed ze zich tijdens hun kinderjaren eigenlijk hebben vermaakt.

JEROEN



Ik hield altijd grote oorlogen tussen Transformers en Playmobil-poppetjes. Totdat mijn vriendin erachter kwam.
Ik speel nu alleen nog maar als ik in m'n eentje thuis ben.

ED



Ik had een hele mooie Electro-doos. Er zaten kartonnen kaarten bij met allerlei vragen, en als je het draadje in het goede antwoord stopte, ging er een lampje branden. Ik weet zeker dat de basis voor mijn eruditie in die jaren is gelegd.

MURIELLE



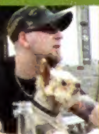
Ik wilde altijd al een My Little Pony hebben maar die kreeg ik nooit van mijn ouders, omdat die van plastic was. Ze dachten dat ik me tot een evenwichtiger mens zou ontwikkelen zonder My Little Pony. My Little Pony... My Little Pony...

JURJEN



Ik liep als kleuter steevast in een tuinbroek door het bos. Ik plukte bloemen, at paddestoelen en schopte schildpadden omver. Dáár zouden ze nu eens een videogame van moeten maken.

STEVEN



Waar ik mee speelde voordat ik videogames kreeg? Eh... Ik snap de vraag niet helemaal geloof ik. Hoe kun je nu spelen zonder videogames? Je kunt toch ook niet drinken zonder bier?

J.J.



Ik had vroeger een metalen kiepwagen van Tonka. Die had ik gevraagd toen ik in de reclame had gezien dat er een olifant op kan staan. Zo sterk als een kiepwagen van Tonka... dát wilde ik later worden.

BORIS



Ik speelde als kleuter vooral met mijn buurmeisjes. Of liet andere jongens met ze spelen. Wel tegen een kleine vergoeding, natuurlijk. Een zak snoep of een paar flesjes bier ofzo, meer hoefde ik er niet voor te hebben.

JAN



Ik speelde graag met Star Wars-poppetjes, totdat ik van Sinterklaas een heuse kassa met een belletje kreeg. Snif, dat voelde toch een beetje als mijn eerste spaarrekening. Als ik dat belletje hoor, krijg ik nog steeds kippenvel.

NIELS



Ik tekende als kind de hele dag door maffe koppen en wist zeker dat ik striptekenaar wilde worden. Uiteindelijk ben ik toch maar gewoon schrijver geworden. En sinds ik bij de PU werk, zie ik ook genoeg maffe koppen.

GEZAKT

Toen ik nog een klein Nielsepielsje was zei m'n moeder altijd: "Kwajongens zijn leuk om mee te lachen, maar je kunt er uiteindelijk nooit op bouwen!"

Een wijze raad die ik tot op de dag van vandaag had moeten volgen. Vorige maand kondigden we namelijk aan dat we je deze maand alles over de kwajongensgame Bully zouden vertellen, sterker nog, de pestkop had onze cover moeten sieren.

Maar zoals het een ervaren pestkop betaamt, komt hij z'n beloftes niet na en is hij per definitie te laat. Rockstar heeft daarom besloten Bully dit jaar te laten blijven zitten, in de hoop dat hij begin volgend jaar beter z'n best doet. We zullen het zien!

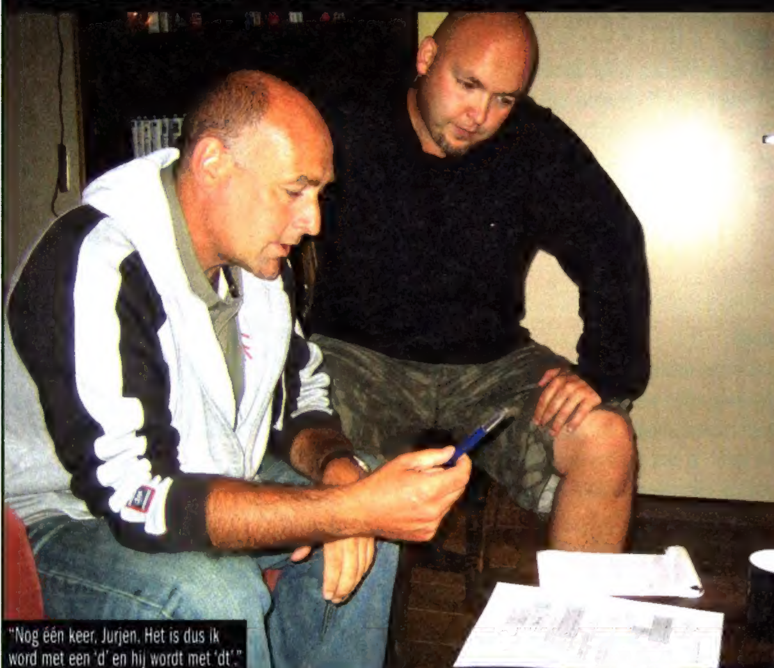
Inmiddels ligt er een PU met voetbalgamecover voor je, een heuse zeldzaamheid als je het mij vraagt. Het aantal voetbalgames dat de afgelopen dertien jaar de covers van Power Unlimited gesierd heeft is immers op een hand te tellen (drie keer in twaalf jaar - Ed).

Denk echter niet dat we uit pure noodzaak snel iets anders op de cover gekwakt heeft, want zoals je in de coverview kunt lezen, is er iets uitzonderlijks aan de hand met FIFA 2006. En die 'bully' kom je daar vast wel ergens tegen.



NIELS

ROADTRIP TO ASSEN



"Nog één keer, Jurjen. Het is dus ik word met een 'd' en hij wordt met 'dt'."



Jurjen doet net of ie 't snapt, de praktijk zal echter anders leren (zie deze PU).



Een van die vreemde Assense gebruiken: Pubgevechten.

De afgelopen jaren is gebleken dat Jurjen redelijk goed in staat is om de eindredactie van PU een nummertje over te nemen. En dus kon eindbaas Ed zich een maand geleden met een gerust hart voorbereiden op een welverdiende vakantie. Voordat het zover was, moest de eindredactie natuurlijk nog wel even officieel worden overgedragen.

Na de trips naar Dubai en Los Angeles was Ed wel weer eens toe aan een wild avontuur, en daarom waagde hij, samen met hoofdredacteur Niels, de grote oversteek naar Assen om Jurjen in zijn natuurlijke habitat op te zoeken.

Na de droge eindredactiefeiten en enkele smeuïge tips voor het verzinnen van bijschriften, werd het immer turbulente nachtleven van Assen nog even aangedaan, waarbij De Dorstige Ezel natuurlijk niet werd overgeslagen.

De heren zijn het er niet over eens of vervolgens De Bruine Snor nu wel of niet is bezocht. Zeker is in ieder geval dat Ed de volgende dag nog meer dan gebruikelijk klaagde héél hard aan vakantie toe te zijn.



Het gezelschap in de Dorstige Ezel, alwaar we van de barkeeper te horen kregen dat het café naar hem was vernoemd.



Natuurlijk werd er gebakken bloedworst gegeten in de Gulle Gans.



Op weg naar de Bruine Snor! De volgende dag wist niemand zich meer te herinneren of deze locatie daadwerkelijk bereikt was.



INHOUD



24 SSX ON TOUR

Hogere bergen dan die in SSX3 bestaan volgens ons niet. Toch ligt er binnenkort alweer een nieuwe game uit deze spectaculaire snowboard-serie in de winkel. Hebben ze bij EA Big nog iets kunnen verzinnen om SSX3 te overstijgen?



29 KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

Sinds Steven WarCraft heeft ontdekt, is Jan niet meer de enige die op trollen jaagt, en op spellen met trollen. Ook deze maand viste Jan weer eens achter het net en was het dus Steven die op trollenjacht ging in de nieuwe Kingdom Under Fire.



38 DARKWATCH

Het Wilde Westen is tof. Vampiers zijn tof. Shooters zijn tof. Reviews zijn tof. Steven is tof. Stop de vijf in een mixer, laat het een nachtje draaien, en we hebben weer een toffe pagina voor in de PU.



44 FAHRENHEIT

Net als je denkt dat je alles gezien hebt, komt er gelukkig altijd weer een game voorbij waarin hele nieuwe dingen worden gedaan.
De game is niet perfect maar biedt volgens Jan genoeg bijzondere dingen om een Gold Award te verdienen.



47 METEOS

Oh mijn god, niet weer zo'n suffe nep-Tetris. Hebben we nu nog niet genoeg van die klotenblokken gestapeld?
Kan zijn, maar volgens Jurjen zijn de spelprincipes van deze Meteos toch weer zo anders dat het een hele toffe game heeft opgeleverd.



63 SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Als een vechtspel je meevoert naar allerhande locaties uit de Griekse mythologie, dan dringt een vergelijking met het onvolprezen God of War zich al snel op. Kan deze Spartan zich desondanks staande houden? Jurjen waagde zich wederom in het strijdgewoel.



67 187 RIDE OR DIE

Bij de eerste beelden van 187 Ride or Die hadden we zo onze twijfels over de kwaliteit van de game.
Dus hebben we Boris maar eens gevraagd wat hij ervan vond. Dat zal hij je vertellen, in zeer heldere taal.

12 COVERVIEW FIFA 06

We staan er als PU om bekend dat we de FIFA-serie nog wel eens onderuit schoffelen. Dat doen we natuurlijk alleen als een game of serie het verdient. Als het nieuwe deel dan wél goed is, zijn we ook de eerste om dat toe te geven... maar dan moet het wel echt goed zijn!



50 MYST V END OF AGES

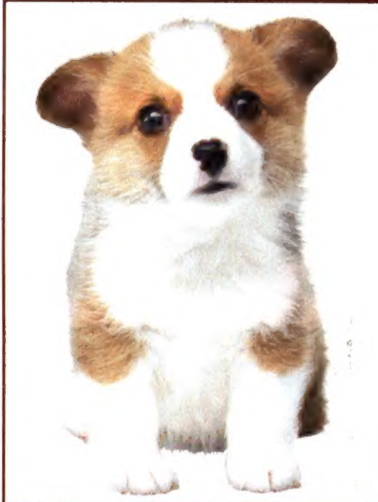
Myst? Bestaat dat nog dan? Blijkbaar wel, anders had Jan er vast geen review over geschreven. De subtitel End of Ages biedt goede hoop dat de ellende hiermee eindelijk een al lang verdiend einde vindt.

25 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

De vorige Brothers in Arms werd op de redactie zeer goed ontvangen. Met name onze oorlogsfreak Kale B kreeg er rode koontjes van. We zijn net zo benieuwd als jij wat hij van de opvolger vindt.

56 NINTENDOGS

Als je Nintendogs enkel koopt vanwege het gimmicky karakter dan krijg je er spijt van. Het is als met het aanschaffen van een echte puppy. De eerste dag is het dikke pret maar de volgende dag kom je erachter dat het houden van een huisdier nogal wat werk verlangt.



32 SPECIAL REPORT CALL OF DUTY 2

Nee, dit is niet Boris die Conker imiteert maar onze Kale B. vlak nadat hij gedropt werd ergens in een moerasgebied in het noorden van Polen. Call of Duty 2 was best bijzonder, maar de perstrip zelf sloeg alles...



64 GENJI



Alsof er nog niet genoeg loop-en-vecht-avonturen in deze PU staan! Steven dwaalde door betoverende Japanse oorden en constateerde tevreden dat het helemaal goed is gekomen met Genji. Of toch niet helemaal?



36 TOTAL OVERDOSE

Het is al bijna niet bijzonder meer, zo'n game waarin je door een stad kunt rennen, racen en knallen om iedereen die je tegenkomt een pak op z'n donder te geven. Boris vertrok naar Mexicaanse sferen om de nieuwste GTA-kloon te testen.



23 BLACK & WHITE 2

In Black & White 2 zijn de ideeën uit het origineel aangescherpt en aangevuld met dikke RTS-elementen. Het resultaat is een mix van een God sim en een RTS met razend spectaculaire beeldvullende gevechten.



48 ADVANCE WARS DUAL STRIKE

We hebben dit jaar al best wat leuke DS-titeltjes voorbij zien komen, maar er zat nog geen enkele tussen die een Gold Award verdiende. Gaat de nieuwe Advance Wars dan misschien met het eerste goud aan de haal?



60 GEIST

Een exclusieve Cube-titel zonder pratende paddestoelen en betoverde bomen, het moet niet gekker worden. Dat wordt het wel, want in Geist moet je de lichamen van vrouwen en dieren binnendringen. Meer sensationeel nieuws in de review.

41 MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Twee monniken, honderden liters bloed en een hele hoop fun. Jurjen legt uit wat er op technisch vlak allemaal mis is met deze game, maar ook waarom dat in een game als deze geen zak uitmaakt. Deze moet je lezen!

52 FAR CRY INSTINCTS

Far Cry is een van de weinige shooters die door alle redactieleden wel wordt gewaardeerd. Daarom was iedereen zeer nieuwsgierig naar Far Cry Instincts, de flink aangepaste versie voor de Xbox. Jan was de gelukkige die 'm mocht testen.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP



YO! POST

★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey PU gasten.
Ik heb een paar vragen.
1. Worden Xbox 360 spellen ook op Blu-Ray disks gezet?
2. Krijgt de Xbox 360 ook die functie dat je er 2 tv's op aan kunt sluiten?
3. Wat raden jullie aan. Wachten op PS3 of gewoon de Xbox 360 kopen?
4. Welke game raden jullie toch het meest aan om er bij te kopen?
5. Krijgen we nog wat nieuws over Dungeon Siege 2?
Ga zo door met de PU!

Marijn Boon | Internet

1 Nee.
2 Nee.
3 Wij zouden voor de GameCube gaan! Nee hoor, ik maak maar een grapje. Mijn naam is Jurjen, en omdat Ed op vakantie is neem ik de post deze maand ook over. Maar goed, wat vroeg je ook alweer? Oh ja, welke console je moet kopen. Jeroen, wat is ook alweer dat politiek correcte antwoord dat we daarvoor altijd gebruiken? Oh ja, komt 'ie: je moet de console kopen waarop de meeste games verschijnen die je graag wilt hebben.
4 Geen idee, we wachten even tot we de complete games hebben kunnen bespreken. We raden jou aan hetzelfde te doen.
5 Voorlopig niet.

Yo PU Gasten,
Ik vraag me nu al tijdje af: komt er een Halo 3? Want op het einde van Halo 2 gaat de Master Chief via een Space Ship naar het grote gevecht in de ruimte en dat is toch geen leuk einde?
Greetz

Roy | Rotterdam

We hebben een donkerbruin vermoeden dat er een derde deel aan zit te komen.

Hey PU redactie. Ik heb wat korte vraagjes.
1.Wanneer komt Black uit voor de Xbox
2. Heeft Far Cry Instinct ook co-op
3. Ziet Half-Life 2 voor de Xbox er veel slechter uit dan op de PC?
En Timo de Hoop, ik heb wel een PC die zichzelf killt. Ik had eerst Windows 98 en toen crashte hij GTA Vice City en toen moest er opeens XP op en toen deed bijna niks het meer met FarCry krijg ik error dit error dat. Alvast bedankt en ga zo door (het maandelijkse geslijm)

Jacob | Internet

1 Als het goed is rond november
2 Helaas pindakaas, geen co-op.
3 Ja.
En misschien moet je wat minder en toen en toen en toen in je briefjes zetten, dat staat zo Basis school.

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GANZENBORD



Hey PU redactie,
De PU was nog maar net op de deurmat gevallen of wij zaten al aan het PU ganzenbord. Helaas was deze dolle pret van korte duur.
Wij pakken het spelbord, halen een dobbelsteen, slopen Daans mp3-speler om pionnetjes te krijgen en gaan van start. Aangezien Daan de jongste is mag hij beginnen. Hij gooit... 4! Na zijn stukje mp3-speler 4 vakjes verplaatst te hebben is de beurt aan Pim. Hij gooit...3! Jan blijkt lyrisch te zijn over zijn spelconcept en Pim heeft de eer door te gaan naar vakje 6. De beurt is wederom aan Daan. Hij gooit...4! Daan verschuift zijn pionnetje gespannen naar vakje 8... shit, weer geen gebeurtenis. Aan Pim nu de eer. Hij gooit... 5! Dit brengt hem op vakje nummer 11. Tot zijn grote schrik blijkt een van zijn concurrenten hetzelfde concept te hebben en wordt hij gedwongen 3 plaatsen terug te gaan en zijn medespeler (Daan, in dit geval) 3 plaatsen vooruit te plaatsen. Dit gebeurt, waarbij Daan dus van plek 8 naar plek 11 wordt verplaatst en tot zijn nog grotere schrik hetzelfde lot te wachten staat. Hij moet weer 3 vakjes terug waarna Pim nog weer 3 vakjes vooruit moet, enzovoort, enzovoort.
Zo zijn wij enige uren doorgegaan tot wij tot de schrikbarende conclusie kwamen dat we muur- en muurvast zaten. Wij hebben echter zulke competitieve geesten dat opnieuw beginnen er niet in zit. Het spel is dus gedoemd zo te blijven staan tot wij advies van hoger hand hebben ontvangen.
Hierbij dus een verzoek om Judge Ed in ere te herstellen opdat hij ons uit deze benarde positie bevrijdt! Alvast bedankt.
Later

Pim Hanssen en Daan Stelder | Internet

Dat is ook wat zeg. Maken we eindelijk eens zelf een game, zit er een bug in. Hopelijk zit de gratis game die je met deze brief verdient wat beter in elkaar.



PU-AUTO'S

Hey PU gasten,
Ten eerste even mijn waardering voor jullie werk. Altijd mooie en lachwekkende (p)reviews met leuke bijschriften, grappige feitjes en handige info over games. Ga zo door!
Nou was ik een paar weken geleden in Kroatië op vakantie, en ik merkte dat ze daar ook enorme PU-fans zijn (zie foto's)! Er reed jammer genoeg ook een auto rond met PU-FU-67 maar dit vond ik gewoon te zielig om te fotograferen... In ieder geval, ga zo door met het goede werk!

Rik Mentink | Internet

Wist je dat we in 2003 ook al dit soort foto's kregen toegestuurd? Willen de mensen die volgend jaar naar Kroatië gaan om dit soort foto's te nemen even een PU onder de ruitenwisser van die auto steken? Snapt de eigenaar ook waarom er telkens foto's worden gemaakt van zijn auto.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



MONNICKENDAMSE STADSRECHTEN

Hoi Ed,
Ik vroeg mij af of je het nog gezellig hebt gehad tijdens de stadsfeesten ter gelegenheid van het 650 jaar oude stadsrecht van Monnickendam. Ik ben er zelf ook een aantal dagen geweest, in het oude centrum van Monnickendam, en ik moet zeggen dat het erg gezellig was. Zeker de lasershow en het vuurwerk mochten er zijn. Geen last gehad van katers? 700 jaar stadsrechten zal jij niet meer meemaken, maar ik kijk er nu al naar uit.
De groeten aan de rest van de redactie,

Eric | Internet

Ha, als Ed terug is van vakantie zal het hem vast goed doen om deze gezellige brief te lezen. Maar misschien moeten we dat stukje dat hij 700 jaar stadsrechten niet meer zal meemaken er even uithalen...

www.monnickendam.net

650 jaar stadsrechten!



1 PLUS 1 IS?

Hey Gasten,
Ten eerste wil ik even zeggen dat jullie blad echt super goed is: niet alleen de reviews zijn goed en cool, maar ook de bijschriften. Maar dit soort mailtjes krijgen jullie natuurlijk dagelijks van kindjes die persé willen dat jullie hun mailtje in de PU zetten.
Ik heb echter iets anders te zeggen. Het is niet veel, maar toch:
In PU nr.8 geven jullie cijfers aan de vetste games. Ik zat dit zeer aandachtig te lezen, toen me opeens iets opviel: op blz. 46 staat een stukje over Age of Empires III. De punten zijn als volgt:
Jan 3, JJ 4 en Boris 4: totaal 10.
Maar volgens mij is 3+4+4=11 en niet 10. Vandaar mijn titel. Jullie blad is zeker wel vet, maar aan jullie rekenvaardigheid kan nog wel het een en ander worden bijgespijkerd :-P
Voor de rest, ga zo door en ik zie jullie bij de PU Gameplay,

Deen | Internet

Tja, misschien hadden we het optellen toch maar beter niet door Boris kunnen laten doen. Die schijnt beter te zijn in aftrekken.

GAMECOLLECTIE

Hoi!
Na het zien van eerdere collecties kon ik het niet laten de mijne toch ook eens door te sturen (dit is een deel ervan). Maar liefst 1150 games en 37 consoles!

Steve | Internet

We zijn vooral onder de indruk van die Sonic Knuffel.
Is jouw verzameling ook zo groot? Laat het ons zien!



SOUL CALIBUR III EXCLUSIEF OP PS2?

Hey gasten,
Effies over Soul Calibur III.
Ik heb vernomen dat die egoïsten bij Sony 'm exclusief voor de PlayStation 2 willen houden.
Denken jullie dat ze nog zijn te overtuigen dat 'ie gewoon voor alle consoles uitgebracht moet worden?
Hij werd zelfs het best op de Cube verkocht!
Ik vind het een beetje een vreemde actie.

Ron | Internet

De exacte reden voor deze beslissing is ook bij ons niet bekend. We zullen ermee moeten leren leven, Ron.



GAMENDE VRIENDIN

Beste PU,
Ik game nu al een tijdje mag ik wel zeggen. Dit is al een jaartje of 15 één van mijn favoriete tijdsbestedingen. Echter, ik heb een vriendin (ik zie de helft van de lezers nu al zuchten) die behalve een beetje rondrijden in GTA en flashspelletjes spelen op het internet, niet echt veel met gamen had. Dit vind ik in principe geen probleem, want ik ben niet voor m'n vriendin gevallen omdat ze een gamer is. Maar, wat wil het geval, Sid Meier's Pirates kwam uit voor de PC en ik schafte deze game natuurlijk aan. Toen ik deze aan mijn vriendin liet zien, wilde ze 'm ook (iets wat ik niet eerder had meegemaakt). Zo gezegd zo gedaan... Twee dagen later krijg ik een SMS van m'n vriendin, dat ze drie spellen tegelijk heeft gekocht. Zwaar cool!
Begrijp me goed, ze is nog geen "die-hard-ik-wil-bloed-en-verderf-en-wel-twintig-uur-achter-elkaar" soort gamer, maar ze heeft gamen een kans gegeven en ze heeft haar eigen genres er tussen uit gepikt. Ik ben supertrots op het feit dat mijn vriendin iets kan waarderen wat als "mannending" wordt bestempeld. Ze is een stoere meid!

Albert Jan | Internet

Gelukkig weten onze vriendinnen onze "mannendingen" ook nog steeds te waarderen!

PU

Yo PU kerels,
Hier ff een mailtje uit Veenendaal. Deze zomer ging ik met m'n vriendin op vakantie naar Lanzarote (Can. Eilanden). Zij houdt nogal van lezen en had dus de halve vrouwensectie van de Bruna meegenomen op reis... Ik mocht van haar ook wat uitzoeken.
Nu lees ik zowat elk uur van de dag elk nieuwtje over games, consoles en alles wat daar bij hoort en blijf dus volledig up-to-date. Nu zei m'n vriendin dat ik toch maar de PU moest scoren. Zo gezegd zo gedaan, al dacht ik dat ik er toch niks nieuws in zou vinden over mijn geliefde PS2, Cube en GBA.
Maar wat was ik blij met jullie blad! Ik hou altijd wel van jullie lauwe commentaar bij Game Kings en dit stemde mij dus helemaal gelukkig. Maar nu nog het mooiste, er stonden dus echt nieuwe dingen in. Vooral jullie E3 coverage was geweldig! Ik wil dus zeggen: Ga zo door! Ik ga de PU nu zeker vaker checken! Komt nog bij dat ik ook de Gamepro had aangeschaft... Over dat blad vol met fouten (zinnen die ineens ophielden) deed ik nog geen uurtje, terwijl ik met de PU wel 4 uur zoet was. Rest mij nog te zeggen dat ik blij ben dat jullie in de zomer niet liggen te pitten, maar gewoon doorschrijven.
Ohh, ja, de allerlaatste PS. Waarom vraagt iedereen altijd naar releasedata? Ze kunnen toch gewoon op Internet checken wanneer iets uitkomt? Of misschien een idee voor jullie om een uitgebreide release-agenda in het blad te zetten!
Bedankt voor de supervakantie!

Peter Moedt | Veenendaal

Niet alleen de zinnen in GamePro houden er ineens mee op, het hele blad is ermee opgehouden! Lullig voor de lezers ervan, we hopen met PU iets te kunnen bieden wat ze ook bevalt.
Over zo'n release-agenda in PU hebben we wel eens nagedacht, maar de data veranderen zo vaak dat het moeilijk is om iets actueels te kunnen plaatsen. Maar bij de previews en reviews zetten we altijd wel de datum waarop de game wordt verwacht!

LEESVOER

Yo PU baklappen!
Zien jullie het nog wel allemaal zitten daar in die hitte (kuch...)? Ja? Gelukkig maar, want zonder de PU is het veel saaier op al die saaie momenten.
Zo was ik drie weken geleden naar Kreta (Kalives) op vakantie geweest, want ja, ik ben half-Grieks, half-Nederlands.
We waren er al drie jaar niet meer geweest, dus mijn ouders vonden het wel weer eens tijd dat we er weer heen gingen. Eenmaal in het vliegtuig haalde ik voor het eerst de PU tevoorschijn (goed voor de saaie momenten op Schiphol).
Daar aangekomen moet iedereen meteen wennen aan het hete weer, maar daar kom je dan ook voor (en familie natuurlijk). Een keer door het dorp lopen om alle bekenden weer eens op te zoeken, je kent het wel (of niet?). Anyways eindelijk iedereen gehad, nou ja, de meesten. De rest komt nog wel. Tijd om te gaan zwemmen.
Dat gedaan en nu chillen op het strand. Met de PU natuurlijk. Ook als we thuis komen (Kreta-thuis, he), ga ik nog ff de PU lezen voordat we weer uitgaan.
Dit heb ik dus de hele vakantie door gedaan, want echt, als je op sommige momenten in je vakantie niks te doen hebt, is het heeeeeeeel handig dat je de PU tóch hebt meegenomen. Daarom wil ik zeggen dat de PU echt onmisbaar is in mijn leven (lekker overdreven) en het maar goed is dat ie bestaat!
Hey, de groeten en zo doorgaan!

Dimitri Mananedakis | Internet

Daar doen we het allemaal voor, die schaarse complimentjes van tevreden lezertjes.

★ KORTE ★ VRAAGJES

Yo, PU gasten!
Ik ben Jeroen (bijgenaamd Agent Alien) en 10 jaartjes oud.
Mijn favo game is Blinx 2: Masters of Time and Space. Ik heb voor de andere spelers van die game een leuk truukje: Noem je 'TomTom gang' gozertje 'nothing' en doe Round 1. In 1 van die vervelende tekstjes onder in beeld zegt jouw ventje: 'This is nothing.'
Mijn vader is een racende gamer (zijn lievelingsgame is Burnout 3: Takedown). Ik en mijn broer van 9 zijn meer fans van adventures (Rayman 3 en Blinx 2).
Laatst had mijn vader mijn moeder overgehaald en 's avonds deden ze Burnout 3: Takedown. Ik kon niet slapen omdat ik steeds wakker werd van de crashgeluiden!

Nog 3 vraagjes over Blinx 2:
1. Wie heeft de review gedaan?
2. Wat was de score?
3. Zijn er codes voor?

Nog een paar vraagjes:
1. Waar staat J.J. voor?
2. Is Niels 2 aardig?
3. Wat is de lievelingsgame van Jeroen?
4. En Ed, welk lid van het redactieteam maakt de meeste spelfouten?
5. Wat is er zo leuk aan Tetris?
6. Wie maakt die leuke tekstjes bij de screenshots?
7. Hebben jullie een review van Rayman 3 gedaan en zo ja, wat was de score?
8. Heeft de Gizmondo ooit een goede game gehad?
9. Hoe ziet hij er uit?
Als jullie er een hebben liggen te rotten wil ik hem wel hebben hoor...

Jeroen | Rosmalen

1 Jan.
2 Te hoog.
3 Nee.

Nog een paar antwoorden
1 Jan Johan.
2 Zijn moeder vindt van wel.
3 Ico.
4 JJ.
5 Volgens Jurjen is Tetris een treffende metafoor voor de denkprocessen in zijn hoofd. We weten niet zeker of dit alleen voor mensen uit Assen geldt.
6 Normaal gesproken Ed, maar aangezien die op vakantie is mag Jurjen het deze maand proberen.
7 Ja, te hoog.
8 Gizmondo, was dat niet één van die Gremlins?
9 Erg pluizig, als we het ons goed herinneren.

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005

VOTE NOW!





NOMINATIES VOOR TMF GAME AWARDS BEKEND

TWEEDE STEMRONDE BEGINT

Vele duizenden mensen hebben de afgelopen weken gestemd op de acht aanwezige categorieën van de TMF Game Awards en daar kwamen uitstekende nominaties uit voort. Allemaal games die niet alleen commercieel gezien goed hebben gescoord, maar die ook nog eens kwalitatief gezien ijzersterk zijn. De gamers in Nederland hebben duidelijk smaak! Onze complimenten daarvoor.

De winnaar is echter nog niet bekend. En ook die bepalen jullie.

Hieronder vind je de categorieën (ook te zien in de speciale aflevering van Gamekings) waarvan je er nu één moet gaan kiezen. De winnaars worden 12 november tijdens de TMF Game Awards (op Gameplay) bekendgemaakt.

DE GENOMINEERDEN ZIJN:

BESTE PC
- Battlefield 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- World of WarCraft

BESTE XBOX
- Fable
- Forza Motorsport
- GTA: San Andreas
- Halo 2

BESTE HANDHELD
- Ridge Racer DS
- Super Mario 64 DS
- Wario Ware Touched!
- Zelda the Minish Cap

BESTE SPELCOMPUTER
- GameCube
- PC
- PlayStation 2
- Xbox

BESTE PLAYSTATION 2
- God of War
- Gran Turismo 4
- GTA: San Andreas
- Pro Evolution Soccer 4

BESTE GAMECUBE
- FIFA Street
- Mario Party 5
- Metroid Prime
- Resident Evil 4

BESTE ONLINE
- Battlefield 2
- Counter-Strike Source
- Halo 2
- World of WarCraft

BESTE GAME OVERALL
- Battlefield 2
- GTA: San Andreas
- Halo 2
- Resident Evil 4

Tenslotte hebben we nog een hele speciale, eenmalige Award en wel die voor de beste nieuwkomer van 2005. Welke nieuwe spelcomputer lijkt je het vetst, welke staat bij jou het hoogst op het verlanglijstje, welke moet je echt hebben. Wij willen het weten.
De keuze bestaat uit:
1. PSP
2. Nintendo DS
3. Xbox 360
4. Game Boy Micro

STEM OP WWW.TMF.NL/GAMEPLAY OF WWW.GAMEPLAY.NL

Nog anderhalve maand en dan is het zover: Gameplay 2005 barst los! En het belooft de vetste editie tot nu toe worden. Groter, meer games, meer competities, meer demopods, meer spektakel en ook nog eens de lancering van een splinternieuwe console!



Het gaat uitstekend met de organisatie van Gameplay 2005. We kunnen nu, terwijl er nog steeds nieuwe onderdelen bijkomen, al zeggen dat het de meest uitgebreide editie ooit wordt. Niet alleen hebben we meer stands van uitgevers binnengehaald dan vorig jaar, ze zijn ook nog eens allemaal groter en hebben meer demopods staan.

DE LIJST (er komen nog meer partijen bij):

- Sony (met PSP)
- Microsoft (met Xbox 360)
- Nintendo (met Game Boy Micro)
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Activision
- Midway
- Atari
- Capcom
- Pyramat (hardware)

Daarnaast hebben we een speciaal Games voor Windows paviljoen gecreëerd met daarin tientallen PC's waarop de nieuwste games draaien van bovenstaande partijen plus enkele andere uitgevers, zoals Eidos, THQ en CDV.

Welke games er precies speelbaar zullen zijn op Gameplay, kunnen we pas in de volgende PU verklappen, maar ga er maar van uit dat de complete line-up die rond Kerst in de winkels ligt (dus ook titels die na Kerst uitkomen) in de twee hallen te spelen zijn.

EXTRA ATTRACTIES

Naast de stands van de bekende uitgevers hebben we dit jaar ook voor veel meer extra content gezorgd. Want je moet constant wat te doen hebben.

- EA houdt in een speciaal indoor voetbalstadion de finales van de FIFA Interactive World Cup. De winnaar krijgt vette prijzen en een ticket naar het EK in Parijs. Je kunt je nu opgeven voor de voorrondes, maar er zijn ook wild cards te vergeven aan een flink aantal bezoekers van Gameplay. De finale zal op het grote podium gespeeld worden en kent enkele speciale gasten.
- Plantronics bouwt een grote PC-Arena waarin meerdere competities gehouden worden. En net als vorig jaar gaan de winnaars met dikke prijzen naar huis.
- De World Cyber Games komen voor het eerst naar Gameplay. In de WCG-stand kun je het opnemen tegen de kampioen FIFA, Halo 2, WarCraft en Dead or Alive 3 alsmede tegen een aantal ingezetenen van de WCG-Hall of Fame. Bijvoorbeeld Lauke, de wereldkampioen Unreal Tournament. Ga eens na hoe goed je bent (of hoe slecht) en ervaar hoe cool (en lucratief) het is om pro-gamer te zijn. Want deze gasten gaan met tienduizenden euro's naar huis, vliegen de hele wereld over en hebben de coolste gear thuis staan. En het is ook voor jou haalbaar.
- Op zaterdagavond is de spectaculaire uitreiking van de TMF Game Awards, dé prijs voor de beste games en hardware van het jaar. Met pro gamers, artiesten, babes, Skate, speciale gasten en vuurwerk.
- Een gamesmarkt waar je nieuwe en tweedehands games kunt kopen voor ultralage prijzen.
- Een stand die geheel in het teken staat van het zelf ontwikkelen van computergames. Hoe word ik een developer, welke opleidingen zijn er, wat voor richtingen zijn er allemaal. In een speciale zaal vertellen Nederlandse developers over hun ervaringen.
- Power Unlimited heeft een grote stand waarin we zelf natuurlijk rondhangen, maar waar je ook allerlei dingen kunt doen die iets met games te maken hebben. Je DS laten airbrushen, game-merchandise kopen, DVD's bekijken, etc.
- Het mannenblad Maxim biedt op haar stand twee dingen: babes en snelle sportwagens, waar je zelf in kunt rijden. Want tja, het moet natuurlijk wel iets met games te maken hebben. Alhoewel velen van ons vast al blij zullen zijn met de babes alleen.

Kortom, Gameplay 2005 wordt het game-event van het jaar, waarin je alles kunt vinden wat ook maar iets met games te maken heeft. Daar moet je bij zijn!

ALGEMENE INFO:

Power Unlimited Gameplay 2005
12 & 13 november RAI Amsterdam.
Zaterdagavond uitreiking TMF Game Awards tijdens anderhalf uur durende show.

Kaartverkoop voor Gameplay 2005 is inmiddels begonnen en zijn verkrijgbaar bij alle filialen van Free Record Shop, verkooppunten van Ticketbox of online. Prijzen zijn 15 euro per dag en 22,50 euro voor een combikaart (geldig op beide dagen).

Let op, Gameplay 2005 is open voor alle leeftijden, alhoewel 3 jaar ons wel wat te jong lijkt.







VOOR UPDATES EN KAARTVERKOOP SURF JE NAAR WWW.GAMEPLAY.NL



















FIFA 06



VERWACHT: 30 SEPTEMBER 2005

FIFA 06 biedt (eindelijk) de uitdaging waar de footie fan op zit te wachten. Een game die met passie is gemaakt.



Of zoals ze bij een stevige neusverkoudheid bij ons thuis zeggen: "komt dat snot!"



"Help! Die nummer 5 wil wat van me!"



"Zeg, jij kunt me vast wel vertellen hoe laat 't is."

Misschien is FIFA niet een van de meest spectaculaire releases van het jaar maar de review brengt iedere keer wel meer reacties teweeg dan 99% van alle andere games. Slechts de discussie pro-Nintendo, anti-Nintendo leeft meer.

Eén FIFA recensie in de PU lokt steevast meer reacties uit dan de rest van de reviews bij elkaar. Je mocht je denken, wat lult die J.J., doe dan maar eens een klein testje bij jezelf. Wat zou jouw eerste spontane reactie zijn als we hier, in deze PU, FIFA een 98 zouden geven? Een hoger cijfer dan de laatste Pro Evo kreeg. Dan word je toch gek? Dan snap je er toch niks meer van?
Ik zie de quotes al op het forum verschijnen. 'PU verkoopt cijfers!' 'PU is een inconsequent kutblad!' En ik begrijp dat best. We hebben hier bij de PU zelf meegewerkt aan het opbouwen van de Pro Evo hype. Het was bij ons altijd Pro Evo voor en Pro Evo na. En elk jaar werd FIFA keihard als het 'mindere alternatief' neergezet.
De impact hiervan ging zelfs zover dat EA een aantal maanden geleden aan de telefoon verzuchtte dat het toch geen ene moer uitmaakte wat ze bij EA Sports deden, omdat we de nieuwe FIFA toch wel zouden neerhalen. Hughes Rigour, de producent van de nieuwe FIFA werd in Londen zelfs kwaad op mij, en zei dat ik (en eigenlijk al die andere journalisten) moesten ophouden met dat oeverloze ophemelen van de Pro Evo-reeks. Dat we zijn spel ook eens een echte kans moesten geven. Want dan zouden we op zeker prettig verrast worden. Waarop ik antwoordde dat ik dat verhaaltje elk jaar hoorde...



Ongelofelijk, die gast kan de bal laten zweven, alleen door er naar te kijken!

MYTHE

Wat ik in eerste instantie dus afdeed als een ietwat zeikerige, loser-achtige houding van EA, bleek na enig nadenken toch wel hout te snijden. Als je jarenlang een bepaald spel als een verheven godheid bovenop de troon plaatst en een ander spel steevast ver daaronder zet, dan verbind je jezelf eigenlijk ook aan het instandhouden van die mythe. Dan ga je zelf in die mythe geloven.
Immers, de liefde voor Pro Evo ging verder dan journalistieke objectiviteit. We waren gewoon dedicated fans. En geeft een Ajax-fan makkelijk toe dat PSV vorig jaar beter was? Durft een Nintendo-fan te zeggen dat Microsoft een betere platformgame heeft gemaakt?
Durven we bij de PU toe te geven dat de nieuwe FIFA tof is, als we weten dat een dergelijke mededeling als opzienbarend wordt gezien en geheel indruist tegen ons 'geloof'?
Het antwoord moet natuurlijk een volmondig 'ja' zijn. We werken immers niet voor het Konami-fanzine. En dus stopten we met nog iets meer nieuwsgierigheid dan normaal het EA-schijfje in de PS2.

GEEN PRIETPRAAT

Het eerste wat ik kan zeggen van FIFA 06 is dat het eeeh...anders is. Ik kreeg een beetje dezelfde ervaring als bij Burnout Revenge. De oude gameplay was totaal in de revisie gegaan.

VADERLANDSE FIFA FUN FACTS

- Jammer voor Feyenoord-fans maar FIFA 06 ziet Ajax-PSV als de klassieker en niet Ajax-Feyenoord. Met dank aan Gullit.
- PSV heeft de hoogste ranking van alle Nederlandse clubs. Vier sterren. AZ heeft een ster minder!
- We houden van Oraaaanje, om zijn daden en zijn.... Maar omgekeerd is de liefde een stuk minder groot, want de heren schitteren weer door afwezigheid.
- In onze versie konden we geen Nederlands commentaar vinden. Laten we hopen dat dit in de finale versie ook zo is, want van dat gewauwel van Youri Mulder krijgen we nu nog spontane diarree.
- Bovendien zorgt het Engelse commentaar voor hilarische 'nieuwe' namen, zoals Feyenoord-spits Kuyt, die hier steevast 'Koeit' genoemd wordt. Ook Vennegoer behoort tot onze favorieten.

EEN BLAUWDRUK VOOR DE TOEKOMST

Met samengeknepen billen werkte ik de Manager mode van FIFA 06 af. Ik heb dat nog nooit bij een FIFA game gehad. Nooit zat ik zo gespannen op de bank een FIFA voetbalgame te spelen. Bij Pro Evolution Soccer heb ik dat altijd, maar dit was nieuw voor mij.

FIFA 06 was gewoon spannend, met een stand van 0-0 op het scorebord gooide ik er de ene na de andere aanval uit zonder resultaat. Ik betrapte er mezelf op dat ik ook steeds weer van houding veranderde: ik begon onderuitgezakt in de bank, lekker ontspannen maar naarmate de wedstrijd vorderde, schoof ik steeds meer naar de punt van de bank. En als ik dan eindelijk scoorde, via schitterend combinatievoetbal, dan ging die gebalde vuist de lucht in. Ik schrok er zelf even van.

Deze editie van FIFA vergelijken met Pro Evolution Soccer kan maar het blijven toch twee verschillende spellen. In Pro Evo kun je heerlijk voetballen, mannetjes wegsturen, combineren op het middenveld. Je krijgt er de ruimte voor om mooie aanvallen op te zetten.

FIFA is gewoon hard werken, tegenspelers lijken alerter, weten waar ballen gaan belanden en je kunt ze nooit echt verrassen. Een mannetje gemakkelijk uitspelen kun je uit je hoofd zetten, een sprintduel aangaan en winnen eveneens.

FIFA 06 moet je even de tijd gunnen, niet zomaar meteen afkappen en zeggen dat het geen Pro Evolution Soccer is. Pas dan opent het zich voor je, dan zie je de fijne nuances van het spel.

Er zitten echter wel wat kleine haken en ogen aan deze FIFA 06. Zo reageren keepers niet zoals keepers horen te doen. Ze komen niet uit het doel, om het zo te verkleinen maar blijven net voor hun goal staan, en als je dan een schot lost weten ze de bal nog uit het doel te houden ook. Dat is natuurlijk een beetje vreemd. Verder lijken ze bij corners exact te weten waar de bal belandt of waar je hem naar toe wilt koppen aangezien de beste man dan als een duveltje uit een doosje op die plek opduikt.

Verder komt de keeper nooit naar de bal toe op een doorschoten voorzet, ook niet als je hem handmatig naar de bal lokt. Het zijn wat vreemde oneffenheden die hopelijk in de volgende FIFA spellen worden gladgestreken.

Ik hoop dan ook dat EA vanaf nu deze FIFA gebruikt als blauwdruk en niet na een jaar weer het wiel opnieuw probeert uit te vinden.




"Ik durf het bijna niet te vragen... maar mag ik ook even met de bal spelen?"


Grote hilariteit toen iemand in 't publiek een klapsigaar op stak.


"Huh? Die bal lijkt met de minuut groter te worden."

"TOEN IK SCOORDE JUICHTE IK ZELFS, IETS WAT IK NOG NOOIT EERDER HAD GEDAAN BIJ EEN FIFA-GAME"

Nu wist ik dat al een beetje, aangezien Ricour me dat een tweetal maanden geleden had verteld in Londen. Of zoals hij het in dat prachtige Franse Engels meldde: 'ze njew FIFA contains only forzy procent of ze old gameplay. Ze game is for sixty procent njew.' En daar heeft de man, naar nu blijkt, niks van overdreven. Geen pr-prietpraat dus.

Laten we de veranderingen eens op een rijtje zetten en er meteen een waardeoordeel aan vastkoppelen.

FIFA MANAGER ★★★★ Voor het eerst heeft EA hun manager-sim in FIFA gestopt en dat werkt prima. Je kunt nu kiezen om een seizoen af te werken met of zonder management, en het is allebei tof. Let wel, het is geen Championship Manager-diepte dat je voor je kiezen krijgt maar het handelen in spelers, het verhuren en verkopen van talenten, het opstellen van een begroting, maakt de spelvreugde absoluut intenser en zorgt zeker voor een langere houdbaarheid.

BESTURING ★★★★★ De oude FIFA-besturing is nog steeds aanwezig, maar de Pro Evo (en deze term gaan we vaker tegenkomen) knoppenconfiguratie kan ook gekozen worden, en die voelt super aan. Ook het met de linker analoge stick vooruit tikken van de bal of moves maken, werkt perfect.

ANIMATIES ★★★★ Soepel als hell en erg realistisch. De poppetjes (zoals voetbal-hater Steven het altijd zo mooi weet te stellen) bewegen prachtig en natuurgetrouw. Ook plakt de bal niet meer zo aan de voet.

SNELHEID ★★★ Gelukkig niet zo fokking traag als FIFA 2005, maar zeker niet zo snel als Pro Evo. De boel is instelbaar maar van mij had de basis bewegingsfrequentie gewoon iets hoger mogen liggen. Voetbal is voetbal en in het echt stel je ook geen snelheid bij.

A.I. ★★★★ Een compliment voor Ricour want dit aspect was altijd de achilleshiel van FIFA. Wat de CPU's voorheen op het veld uitvoerden, weten we nog steeds niet (misschien een Polynesisch paringsritueel), met voetballen had 't in ieder geval weinig te maken.

Dankzij de Japanners die EA heeft ingehuurd voor deze klus, doen de CPU's eindelijk voor een groot gedeelte wat voetballers in het echt ook op het veld uitvoeren. Verdedigers schuiven mee, zonder allemaal op een en dezelfde man af te stormen. Aanvallers proberen diep te gaan via de zijkanten en zorgen dat ze vrijlopen. Er wordt goed op buitenspel gespeeld.

Natuurlijk gebeuren erg nog steeds krankzinnige dingen op het veld (zeker in de Amateur mode lach je je soms kapot met mannetjes die gewoon met bal en al over de zijlijn rennen) maar eerlijk is eerlijk, dat vinden we ook terug in Pro Evo. Geen voetbalgame zonder dit soort 'gebreken'. De A.I. is nu gewoon goed. Punt uit!

GAMEPLAY ★★★★ In één woord: Pro Evo en dus prima. De radar van Pro Evo is aanwezig, de vrije trap werkt nu bijna hetzelfde (en is dus niet zo infantiel makkelijk meer), de corner is vrijwel identiek, de manier waarop wedstrijden 'gemanipuleerd worden' (hierover straks meer) werkt soortgelijk en zo kunnen we nog wel even doorgaan.


"Afblijven, ik zag 'm 't eerst!"

EA kopieert dus? Nee, je moet begrijpen dat het hart van dit spel gemaakt werd door Japanners en die hebben een bepaalde filosofie over wat voetbal hoort te zijn. Voetbal is voor hen een schaakspel, waar het om de tactiek draait, terwijl het voor westerlingen een actiespel is, waar je vooral ballen er in moet knallen. En omdat Pro Evo die Japanse filosofie erg goed heeft verwoord, is het niet meer dan logisch dat deze Japanners dezelfde aanpak nu in FIFA aanwenden. Zie het als een recept. FIFA gebruikt nu de Pro Evo basis, terwijl men vroeger een Europese basis nam.

MOEILIJK

Hebben we dus met een complete port van Pro Evo te maken? Nee! FIFA heeft absoluut een geheel eigen vibe. Het speelt ook echt anders. Moeilijker om precies te zijn. En dat kwam voor ons als een enorme verrassing. FIFA was immers altijd de 'makkelijkere footie', het arcade voetbalspel, en nu


(Bijschrift via Powerweb) Door: **Flits** "De bal is rond... nou, bijna toch."


Ik dacht dat Aaron Winter al lang gestopt was...

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8 — SCORE 85

CLUB TRANSFERS

Owusu-Obeyie? Wie verzint die namen in vredesnaam?

Slimme commerciële move van EA: Singstar Soccer.

opeens hadden zowel Jeroen als ik ongelooflijk veel moeite om goals te scoren.
In eerste instantie ga je uit pure frustratie en vooringenomenheid (FIFA = simpel) zoeken naar technische oorzaken. Maar die zijn er niet echt. EA heeft de A.I. gewoon veel beter gemaakt. Zeker als je semi of pro speelt, dekt de verdediging stug door en loop je niet 1, 2, 3 door de linies heen. En ben je er doorheen, dan zal de keeper, net als in het echt, veel stoppen.
En de CPU-aanval is ook niet mis. Ricour vertelde me dat de boel niet meer action-scripted was. Met andere woorden, de CPU werkt niet langer een aantal standaard aanvallen af. Want dat was de oude FIFA ten voeten uit. Je had na een paar uur gewoon door dat als je dit en dat deed, je dan altijd scoor de of een aanval tegenhield, en je wist ook hoe die bal er in vloog.
Nu is dat gevoel totaal weg. Je ziet de CPU's echt zoeken naar vrije mensen, ze gebruiken vaak de buitenkanten, zoals het hoort en spelen ballen niet domweg een kant op, en elke goal is anders. Net als in Pro Evo kun je de bal sturen, ook bij het passen.

SPANNING

Ricour vertelde me verder dat FIFA 06 de enige footie ter wereld was, die absoluut 100% NIET scripted was. Dat verhaal moet ik nu toch een beetje als Franse 'merde de bull' bestempelen, want ook hier gebruikt FIFA de Pro Evo aanpak.
Als een voetbalspel helemaal non scripted zou zijn, kan het verzanden in doelloos getik. Immers, de engine zegt niet tegen de CPU's dat ze meteen moeten aanvallen. En op dat gedreutel ziet niemand te wachten. Men zit te wachten op goals vlak voor tijd, op totale paniek bij de opponent, op scrimmages voor het doel. En dus werkt Pro Evo met een engine die zorgt voor die spanning. Een engine die de laatste tien minuten de verdediging wat meer open zet, die een team in de stress laat schieten als je ze vastzet, etc.
FIFA 06 doet dat nu ook, middels een soort moraalmeter boven in beeld die bijhoudt hoe jouw team zich voelt. Heb je net een goal tegen gehad, dan zal je team iets minder goed passen, geschrokken als ze zijn. Hebben ze er net een in gepeerd, dan is het precies andersom.
Kortom, FIFA 06 is wel degelijk scripted maar nu op de juiste manier. Het dwingt voetbal leuk en spannend te zijn, en dat is toch wat we willen...

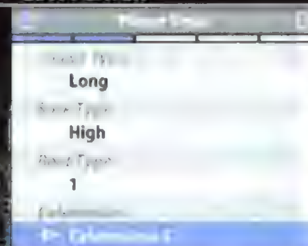
PURE PASSIE

Een ander positief ding dat opvalt aan FIFA 06 is de passie voor de sport. Het spel zit vol eerbetonen aan grote spelers of teams. Je hebt oude toppers die je kunt unlocken, prachtige geluidsfragmenten, alle spelers bezitten een strakke bio (tot en met de reservespelers), de game houdt van alles fijne stats bij, etc.
Tel daarbij op het feit dat de game grafisch nog steeds overtuigt (alhoewel Pro Evo meer gelijkende gezichten heeft) en dat de FIFA lounge mode (bij offline multiplay worden nu eindelijk de onderlinge statistieken bijgehouden) een puur godsgeschenk is, en ik durf te stellen dat EA voor het eerst iets heeft geschapen dat op een goede voetbalgame lijkt.
Ik zeg niet dat ik het Pro Evo geloof niet langer aanhang. Die game heeft nog steeds mijn voorkeur (iets sneller, iets realistischer, ietsje spectaculairder, ietsje dieper), maar ik 'schaam' me ook niet meer voor FIFA. Toen ik scoorde juichte ik zelfs. Iets wat ik nog nooit eerder had gedaan bij een FIFA-game, en dat zegt genoeg.
FIFA biedt eindelijk uitdaging aan de echte voetbalfa... Ik sluit me dan ook aan bij Jeroen's woorden: '... blieft EA, ga de boel bij FIFA 07 nu niet weer helemaal over een andere boeg gooien!'



"Hé, zie jij dat ook? Ze zijn vergeten dat EA logootje weg te poetsen."







EDIT PLAYER

Kun je ook wat aan Ronaldino's domme grijns doen?

HOE VOETBALLEN WE BIJ DE PU?

Wat is je favo team in Nederland?
JJ: PSV, ze zijn gewoon de beste.
Jeroen: Feyenoord. Ik hou wel van het clubje en 't zijn harde werkers, hoewel AZ mij de laatste jaren ook erg aanspreekt. Jammer alleen dat EA AZ behoorlijk onderwaardeert en dat AJAX wel erg hoog staat aangeschreven...Een beetje praktijkonderzoek zou ze niet misstaan.
Boris: Ajax natuurlijk. Mooie club met een schitterende historie. Bovendien ben ik in Amsterdam geboren en getogen... Dus dat maakt het simpel. Al moet ik wel zeggen dat Ajax niet meer is wat het vroeger was.
Wat is je favo team in het buitenland?
J.J.: AC Milan, niet mijn favo team in 't echt, maar Shevchenko is ijzersterk en de verdediging niet te kloppen.
Jeroen: Liverpool, daar kan ik kort over zijn, de ploeg is heerlijk solide met twee levensgevaarlijke spitsen voorin.
Boris: Ik speel standaard met Nederland, en anders Real Madrid of Arsenal. Het enige dat ik echt nodig heb is een snelle middenvelder en twee snelle buitenspelers. Ik sla toe met de counter. Overigens speel ik alleen Pro Evo.
Wat is je favo landenteam?
JJ: Brazilië. Ronaldinho en Ronaldo, wat wil je nog meer?
Jeroen: Nederland natuurlijk en bij gebrek aan 'ons' Oranje wil ik nog wel eens Frankrijk kiezen.
Boris: Ja, dat zeg ik net. Nederland dus.
Wie schop je altijd het liefst onderuit?
JJ: Ballack van Bayern. Schijtkop en gezegend met chronische vallende ziekte.
Jeroen: Ik heb net een wedstrijdje FIFA achter de rug en daar speelde ik tegen Manchester United en ik moest gewoon even Paul Scholes onderuit schoffelen.
Boris: Skate of J.J., maakt me eigenlijk niet zoveel uit.
Voetbal spelen: online, offline multiplay of singleplay?
JJ: Offline multiplay. Bij voetbal hoort de dis. Zonder dis vind ik er geen hol aan.
Jeroen: Pro Evolution Soccer 4 Master League, dat is toch wel de mode die ik maanden achter elkaar kan spelen. Bij FIFA 06 daarentegen duik ik lekker in de Manager Mode.
Boris: Multiplayer op de bank. Daarna singleplayer en daarna Xbox Live. Andere mogelijkheden zijn er nog niet.
Wat wil je tegen Oranje zeggen nu ze er weer niet in zitten?
JJ: Dat ze straks op straat ook Van Mispelpooy en Kluibaard genoemd worden.
Jeroen: Het ligt natuurlijk niet aan Oranje dat ze er niet inzitten. Het is 2006 en dan hebben we het WK. EA komt dus nog met FIFA World Cup 2006 en ik denk dat ze dan Oranje er wel in hebben.
Boris: Who gives a shit. Ik speel die FIFA zooi toch niet.
Aan wat voor soort tegenstander erger je je het meest?
JJ: Van die gasten die scoren en dan zeggen 'oooh, en eigenlijk kan ik er geen hol van.'
Jeroen: Ik heb een hekel aan een counterploeg die via de vleugels aanvalt en een kopsterke spits in zijn gelederen heeft. Dan moet ik af en toe noodgedwongen aan de rem trekken.
Boris: Een tegenstander met een druk bezet middenveld en één aanvaller. Het duurt zolang voordat je er door bent en balverlies komt veel voor.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Sony geeft aan dat er voor Kerst geen nieuwe prijsverlaging van de PS2 komt. Kon die prijs dan lager? Hij was toch al gratis bij een pakje boter?
Vaak is het echter wel zo dat als een uitgever specifiek zegt dat er GEEN prijsverlaging komt, er dus wel een komt.
■ En waarom ook niet? Eind november komt de Xbox 360 op de markt. Een prachtig moment om de prijs van de PS2 nog een stuk naar beneden te trekken. Stop er gratis een game als God of War bij en je bent het mannetje.
■ Als Ed op vakantie is (het Griekse eiland Zakynthos voor wie daar geïnteresseerd in is), neemt Jurjen steevast zijn werk als eindredacteur over en gaat een tijdje tegen pittige onkosten in de buurt van Haarlem wonen. Zonde van al dat geld, als niemand in die twee weken dan iets inlevert. Want ja, wij zijn ook niet gek. Als de kat op tafel danst, dan peren de muizen hem, of zo.
■ Wat dramatische mails oplevert: 'Hoi vrienden. Vandaag is de tweede en dus laatste deadline! Zou ik een persoonlijk overzichtje mogen ontvangen van wat men nog moet inleveren en wanneer dat dan gaat gebeuren? Aan het eind van de week moet alles af zijn, en er valt ook nog genoeg te doen qua bijschriften, redactiepagina, inhoud, enz. Maak me het alsjeblieft niet te moeilijk!'
■ Leuk zo'n Xbox 360 voor een schappelijke prijs van 299,99 euro maar wat heb je er aan als Final Fantasy XI een harde schijf nodig heeft? En die zit er bij die goedkope versie niet in.
■ Is een beetje als een Ferrari kopen zonder versnellingsbak. Hij start wel en rijdt ook, maar alleen in de eerste versnelling en dus niet hard.
■ Dat we regelmatig in Nederland herkend worden, dat weten de meeste lezers inmiddels wel. En ook in het buitenland is het af en toe raak.
Tenminste, als het om Nederlandse toeristen gaat. Maar dat J.J. in Sofia door een Bulgaar werd herkend, mag wel als een nieuwe mijlpaal gezien worden.
De uitwisselingstudent uit een klein dorpje in de bergen bleek een groot fan van Gamekings te zijn.
■ En hij dacht dus dat ie helemaal gek werd toen hij een van de leden midden in Sofia over straat zag wandelen.
Want zeg nu zelf, hoe groot is de kans dat een Gamekings-gast in een land komt waar maar een paar duizend Nederlanders per jaar naar toe gaan...
■ In het kader van 'de sneer van de maand', doet de heer Kaplan, baas van Nintendo VS, een aardige duit in het zakje.
Hij meldt namelijk doodleuk dat echt niemand in Japan op de Xbox 360 zit te wachten en dat het dus voor Microsoft opnieuw op een farce zal uitdraaien in het land van de Rijzende Zon.

MARIO DRAAIT OVERUREN

Mario blijft het nieuws maar halen. Dat komt niet alleen door zijn vele fans op de redactie maar vooral omdat hij meer bijbaantjes heeft dan onze Jan. Over zijn voetbalcarrière en ambities als honkballer (van Mario dus, niet van Jan) hebben we het al gehad, hierbij nog even het nieuws dat Mario Baseball en Mario Smash Football voor de Cube respectievelijk 11 november en 18 november bij ons in de winkel liggen.
SSX On Tour is het nieuwe deel in de hippe snowboardserie van EA, en deze game moet ook op 11 november in de winkel liggen.
Wat dit nieuws met het voorgaande te maken heeft? Nou, volgens de laatste berichten kun je in SSX dit keer ook met een zekere Italiaanse snorremans van de berg roetsjen. Inderdaad, Mario is van de partij in SSX, net als zijn vermeende bedpartners Luigi en Prinses Perzik.

Als we dan toch bezig zijn, dan kunnen we de rest van Mario's najaarstitels ook nog wel even van een datum voorzien: Mario Kart DS (11 november), Dancing Stage Mario Mix (Cube - 28 oktober), Dr. Mario & Tetris Attack (GBA - 18 november) en Mario Power Tennis (GBA - 18 november).
Oh, en dan vergeten we bijna nog om Mario te feliciteren met zijn verjaardag! Op 13 september 2005 is ie alweer twintig jaar geworden namelijk. Wij vinden hem er eerlijk gezegd wat ouder uitzien, maar dat krijg je natuurlijk als je zoveel werkt. Toch, Jan?





TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
[illegible]	92	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	83	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
PLAYSTATION 2		
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
XBOX		
[illegible]	92	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	81	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
NINTENDO DS		
[illegible]	82	[illegible]

HEEFT FF XII YASUMI MATSUNO OPGEBRAND?



Ik ben geen liefhebber van de Final Fantasy-games, maar het scheelt weinig. Mijn mening is namelijk radicaal aan het veranderen door Final Fantasy XII. Reden? Dat het spel de grootste problemen van de afgelopen delen gaat oplossen.
Ik ergerde me altijd enorm aan de traag geanimeerde menugevechten waarbij je zelf weinig kon doen, en nog meer aan de onnatuurlijke overgang tussen het doorzoeken van de spelwereld en het verslaan van monsters. Maar de gevechten van FFXII gaan plaatsvinden in de spelwereld zelf. Bovendien is het vechtsysteem overhoop gehaald. Het gaat nu daadwerkelijk om het tactisch opstellen van je personages, het met de juiste timing uitvoeren van je aanvallen en het in je voordeel gebruiken van je omgeving.



NIEUW TEAM

Dit is allemaal te danken aan het nieuwe creatieve team dat Square Enix op de klassieke rollenspelreeks heeft gezet (geestelijk vader Hironobu Sakaguchi is voor zichzelf begonnen), met als nieuw opperhoofd Yasumi Matsuni.
Deze kerel is verantwoordelijk voor de twee meest speelbare Square-spellen ooit: Vagrant Story en Final Fantasy Tactics, beide op de originele PlayStation. Twee games waarvan ik absoluut wél opgewonden raakte.
Niet alleen de gevechten zijn onder handen genomen. Ook het verhaal is eindelijk weer eens écht grootschalig. En de personages en achtergronden spetteren gewoon meer, wat ongetwijfeld te danken is aan designer Akihiko Yoshida, die ook tekende voor de stijlvolle figuren van Vagrant Story.

BURNOUT

Toch is er ook slecht nieuws. Onlangs kwam mij het bericht ter ore dat mijn held Matsuno uit het FFXII-team is gezet. De officiële reden? Hij moet herstellen van een ernstige ziekte. Welke ziekte? Dat wist het persbericht niet te vermelden, en volgens mij is er maar één ziekte die Japanse bedrijven niet bij de naam durven te noemen: de burnout.

Final Fantasy XII werd vele malen uitgesteld, al lijkt '16 maart 2006' als Japanse releasedatum redelijk definitief. Is de druk Matsuno te veel geworden?
In het persbericht bood hij de fans in elk geval zijn persoonlijke excuses aan, met de historische woorden: "het spijt me vreselijk dat de ontwikkeling zoveel tijd in beslag heeft genomen."
Matsuno blijft tijdens zijn herstel aan als scenarioschrijver en consultant maar het spel wordt afgemaakt door producent Akitoshi Kawazu, de man achter Square-dieptepunten als Saga Frontier en The Bouncer.
De vraag is dus: lukt het Kawazu nog om de boel te verprutsen of krijg ik volgend jaar een écht Final Fantasy-meesterwerk op mijn bordje?

NIELS 'T HOOFT





TOP 5

DRIE REDENEN WAAROM WE BLIJ MOETEN ZIJN DAT VALVE BIJ EA ZIT.

1: Nu krijgen we tenminste elk jaar een sequel van Half-Life.
2: Heeft EA eindelijk een game zonder film- of sportlicentie.
3:Als we dan toch tig reclames in de media moeten zien, dan graag een van Half-Life.

DRIE REDENEN WAAROM WE MOETEN BALEN DAT VALVE BIJ EA ZIT.

1: Straks gaan alle games van EA ook STEAM bevatten.
2: Wij blijven liever van een Half-Life Street-versie verschoond.
3: Straks wordt Half-Life 3 debiel makkelijk 'om de massa te bereiken'.

OPERATION FLASHPOINT ALSNOG VOOR XBOX!




Velen hadden Operation Flashpoint voor Xbox al afgeschreven maar toch kondigde de ontwikkelaar onlangs Operation Flashpoint: Elite aan.
De game heeft weliswaar een grafische oppoetsbeurt gekregen maar ziet er nog steeds een tikkeltje stoffig uit. Belangrijker, de makers willen benadrukken dat dit niet de zoveelste run-and-gun shooter wordt maar een game die moderne oorlogsvoering simuleert. Het spel speelt zich af tijdens de Koude Oorlog in 1985, waar de speler als Amerikaanse soldaat tegen de Russen knokt. Op PC stond Operation Flashpoint bekend om zijn gigantische maps en dat zal ook op Xbox het geval zijn. Net als de vele voertuigen, meer dan veertig, om van A naar B te gaan. Van simpele burgerauto's tot tanks en helikopters.
Uiteraard is een Xbox Live component aanwezig waar je elkaar af mag knallen in verschillende modes, en waar bovendien in meer dan vijftig missies tegen elkaar gespeeld kan worden. Bring it on, Bohemia Interactive!

COMMENTAAR FANTASIELOZE PSP LINE-UP

De PSP had bij launch maar liefst 23 lanceertitels. Als je het totale aanbod bekijkt valt één ding direct op: realisme en stoere games vieren hoogtij. Maarliefst zeven racegames, vijf sporttitels en er kan nog wat geschoten, geknokt en gepuzzeld worden. De platformfans en avonturiers komen er bekaaid af. Alleen Untold Legends en MediEvil vullen dat gat een beetje op maar dat zijn geen toppers in het genre, zo blijkt.
Waarom uitgevers en ontwikkelaars voor zo'n eenzijdig portfolio hebben gekozen, is mij niet bekend maar alles lijkt erop dat ook op de PSP de urban coolness als hoogste goed is doorgestoten. Death Junior en Daxter moeten in de toekomst wat tegenwicht gaan bieden, maar het is nog lang niet genoeg. Hopelijk vergeten ontwikkelaars niet hun fantasie te gebruiken voor toekomstige PSP titels, anders wordt het aanbod wel heel erg eenzijdig, en saai en grijp ik straks toch gewoon weer naar The Minish Cap op de GBA (SP).

JAN

SCREENTEST




; LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Gaat Steven naar EA's Hot Summer Night, komt ie terug met een lullig artworkje van LotR: Battle For Middle-Earth 2. Daar doen we het niet voor, zeker omdat de ingame screenshots veel verklappen...

BASIS BOUWEN: Niet langer hoef je je gebouwen van je basis enkel op voorgekauwde plekken te plaatsen. Je kunt nu je de gebouwen positioneren waar je wilt en zelf je eigen fort plaatsen. Ook het verdedigen van je basis gaat verder dan een paar wachttorens; je kunt echt hele dikke, nagenoeg ondoordringbare muren neerzetten.

LEGERS BOUWEN: Deze keer kun je nog grotere legers bouwen dan in deel 1. Dat betekent meer aan te sturen units, meer monsters en meer hakkende orcs in je scherm.

WATERGEVECHTEN: Jawel, aanwezig in deel 2: battles op water. In deel 1 zaten die er niet in omdat er ook in de film niet of nauwelijks op het water geknokt werd. Maar aangezien deze game buiten de film om gaat en EA nu ook de rechten van de boeken van Tolkien heeft, kunnen ze doen en laten wat ze willen.

POWERSPY

■ Even voor de duidelijkheid: Microsoft verkocht in de week van 21 augustus precies 293 Xboxen tegen dik 3000 Cubes en maarliefst 80.000 DS'en.
■ En van dat laatste getal kan ook de PSP alleen maar dromen, wat wij toch wel opmerkelijk vinden.
■ De MMORPG Star Wars Galaxies heeft de miljoenste abonnee verwelkomd. Een prima aantal, waarbij ze nog wel steeds 2,5 miljoen leden achterlopen op World of WarCraft.
■ En ja Steven is nog steeds hooked, en nog steeds strepen we elke maand zijn voorstel voor negen pagina's update World of WarCraft rucksichtlos door.
De man is sowieso elke binding met de bewoonde wereld kwijt. Toen Boris en J.J. een potje Holland-Brazilië met Pro Evo speelden, vroeg Steven doodleuk wie er met de oranje poppetjes speelde en wie met de gele.
Toen hij drie weken na de launch van Talpa ook nog enthousiast kwam melden 'dat er een nieuwe zender op TV was', wisten we het zeker. MMORPG's zijn gevaarlijker dan een blaasontsteking in je hoofd.
■ Het hacken van de nieuwste generatie spelcomputers blijkt toch niet zo makkelijk. Het lukte hackers weliswaar om zowat alle PSP-games draaiende te krijgen vanaf een 1GB Memory Stick (zij het zonder filmpjes en andere ballast). Maar hun methode was erg ingewikkeld en het werkt niet meer met de nieuwe 2.0-firmware.
■ Wij voorspellen dan ook dat de game-industrie over een aantal jaren de enige industrie met 'entertainment-dragende schijfjes' zal zijn, waarbij het aantal illegale kopieën minder is geworden dan een aantal jaren daarvoor.
■ XO5, het grote jaarlijkse event van Microsoft wordt in Amsterdam gehouden! En dat is goed nieuws voor de hoeren. Veel gamenerds kunnen eindelijk hun maagdelijkheid verliezen. Wij opteren nu al voor actie-posters op de ruiten 'Met Halo-shirt 15 Euro korting op een pijpbeurt'.
■ Overigens worden we bij het beeld hoer + gamenerd eerlijk gezegd wel een beetje misselijk.
■ Opmerkelijk trouwens dat het woord gamenerd door het spellingsprogramma van Windows niet herkend wordt en dat men opteert voor het woord 'gemenerd'. Terwijl als er toch iets nerd is, dan is het wel de top van dat bedrijf. Maar dat even terzijde.
■ Eigenlijk heel slim die keuze voor Mokum. Want je weet 100% zeker dat je alleen maar positieve verhalen krijgt. Elke buitenlandse journo blowt zich helemaal suf.
■ We zien de koppen al voor ons. 'woooow, the Xbox 360 is greaaaaat man.' 'Amaaaaazing! Playing the 360 games is the most beautifull experience I ever had in my live. It outscores sex'.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ De game American's Army van het Amerikaanse leger is inmiddels meer dan vijf miljoen keer gedownload. En van die vijf miljoen downloaders hebben enkele duizenden zich aangemeld bij het leger. Het Amerikaanse leger zegt daar zeer tevreden over te zijn.

■ Hoeveel van die gasten inmiddels afgeknald of opgeblazen zijn in Irak zeggen ze dan weer niet.

■ Wat is een MMORPG zonder bezoekers? Inderdaad, een in en in trieste ervaring, alleen getopt door het uitzitten van een wedstrijd tussen Nederland en Duitsland waarin Ballack vijf keer scoort. En dus wordt de stekker uit Asheron' s Call 2 getrokken. En nu maar hopen dat die paar mensen die het wél speelden, nog een beetje realiteitszin hebben en weten dat het maar om een spelletje gaat. Want in wezen zijn ze nu 'dakloos'.

■ De shooter Timeshift, die door Atari al was aangekondigd voor de PC en Xbox, zal ook naar de Xbox 360 komen. Alleen dan iets later.

■ Gegevens van de kopers van de PC-shooter Vietcong wezen uit dat de game vooral populair was bij de oudere 'casual gamer' (een belegen gast die niet al te vaak games speelt).

■ Lijkt ons ook logisch want dat is nu net de doelgroep die door gebrek aan kennis en ervaring een goede shooter niet van een middelmatige kan onderscheiden.

■ EA doet er echt alles aan om maar in de media te komen. En vooruit, daarbij willen we ze best helpen. En dus tikken we hier braaf neer dat Isabelle Brinkman in ieder geval de reclame voor Burnout Revenge zal inspreken en mogelijk ook tekst in de game voor haar rekening zal nemen.

■ Mooi bericht. Alleen hebben we één vraag: who the fuck is Isabelle Brinkman?

■ De launch van FIFA 06 is naar voren geschoven. Het hoe en het waarom kennen we niet, maar we vermoeden dat er in de reden twee woorden voorkomen: 'Pro' en 'Evo'. FIFA 06 is nu immers eerder op de markt dan z'n voornaamste concurrent.

■ Nu zullen er al niet veel dames zijn die FIFA kopen, maar EA heeft er nu voor gezorgd dat echt geen enkele lady het nieuwste deel uit deze langlopende serie gaat aanschaffen. Daar zorgt het oerlelijke hoofd van Wayne Rooney wel voor.

■ Klein prijsvraagje tussendoor: welke serie heeft nog meer vervolgen dan FIFA? En als hulpje zetten we even de FIFA's voor je op een rij: FIFA 1993, FIFA 1994, FIFA 1995, FIFA 1996, FIFA 1997, FIFA1998, FIFA 1999, FIFA 2000, FIFA 2001, FIFA 2002, FIFA 2003, FIFA 2004, FIFA 2005, FIFA 2006. En dan laten we de FIFA World Cups nog even achterwege.

■ Het antwoord op deze vraag vind je aan het eind van deze Powerspy.

PU GOES LAN: NETGAMEZ 2005B



PU deed in het verleden weinig met LAN's, maar dat gaat veranderen. Er zijn in ons land immers een aantal prima toernooien. Bovendien hebben we nu onze eigen PU Counter-Strike meidenclan en die moeten we toch supporten.
Het eerste toernooi dat zich aandient is Netgamez 2005B, vrijdag 14 tot en met zondag 16 oktober in het Home Boxx Exhibition Center te Nieuwegein. De zaal gaat vrijdag om 18.00 uur open.
Tijdens Netgamez 2005B kun je aan twee verschillende soorten toernooien meedoen: een Pro Tournament en een Open Tournament. In de Open Tournaments worden competities georganiseerd voor de games Unreal Tournament 2004, C&C Generals, Call of Duty: United Offensive, Battle for Middle Earth, Wolfenstein: Enemy Territory, StarCraft Broodwar, Medal of Honor: Allied Assault en Soldiers of Fortune 2.
De Pro Tournaments zijn andere koek. Hier wordt gespeeld om het echte en lekkere geldprijzen.
Wat is een LAN zonder PC? Niks! En dus moet je je PC meenemen met een werkende utp-kabel, en we bedoelen dus een echte cat5 kabel met 8 adertjes. De kabel dient minimaal 7,5 meter lang te zijn, aangezien dit de langste afstand is tot de switch. Vergeet tenslotte de originele CD's niet: die van het operating system, de drivers en de games.
Voor meer info: check http://event.netgamez.nl



Speciaal voor PU stelt Netgamez twee vrijkaarten t.w.v. 39,50 per stuk beschikbaar voor het komende Netgamez 2005B evenement.
Stuur een mailtje met je naam en die van een vriend plus adres op naar: redactie@powerunlimited.nl onder vermelding van Netgamez.
Wij kiezen de gelukkigen vervolgens uit.

TERUGKEER VAN EEN LEGENDE



Een doodgewaande legende keert terug op het strijdtoneel der games. We hebben het over de Caesar serie, een van de eerste city build games die nog steeds bij spelveteranen hoog staat aangeschreven. Ook al was het laatste deel, nummertje drie uit 1998 alweer, een beetje een plichtmatige herhalingsoefening, toch gingen er weer vele honderdduizenden doosjes van Caesar III over de toonbank.
Deel IV wordt gemaakt door ontwikkelaar Tilted Mill (Immortal Cities: Children of the Nile) en die brengen een gloednieuwe 3D engine mee om de boel in beeld te brengen.





MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

■ En ja, daar ging er weer een: zo'n Koreaan zonder leven. Na vijftig uur non stop gamen in een internetcafé gaf zijn tikker het op. En het lullige was dat de man net door zijn vrienden was gewaarschuwd dat hij te lang doorging. En dat hij daarop antwoordde: 'dat hij bijna klaar was en er zo aankwam.'
Wie we nu de grootste eikel moeten vinden, de man zelf of zijn vrienden, weten we niet. Want die gast mag dan wel een idioot zijn, lekkere vrienden heb je als ze je pas na 49 uur gamen waarschuwen dat je iets te lang doorgaat!

■ Gamen leidt tot gewelddadigheid? Ja, en alle boothbabes hebben echte borsten. Het bewijs dat de eerste stelling complete bullshit is, werd eindelijk geleverd door het Amerikaanse blad The Economist, dat wist uit te vinden dat de criminaliteit in de VS sedert het moment dat gamen echt populair is geworden, met de helft is gedaald.

■ De Chinese regering maakt zich zorgen over het geestelijk welzijn van haar bevolking en heeft software in het leven geroepen die gaat controleren of je langer dan drie uur per dag een MMORPG speelt. Dat genre heeft China namelijk volledig in haar greep. Speel je langer dan drie uur dan wordt je level automatisch gehalveerd.
Elke Chinese MMORPG moet dit stukje software verplicht installeren.

COMMENTAAR FAHRENHEIT: LIEVELINGETJE VAN DE PERS?

Elders in deze PU kun je mijn review van Fahrenheit lezen. Ik geef de game een Gold Award. Niet omdat het spel op alle fronten briljant is of zo enorm vernieuwend maar omdat het een stoffig, vastgeroest genre (het point and click adventure) door elkaar schudt en meer diepgang en overtuigende personages meegeeft dan alle adventures van de afgelopen jaren. Daarbij vind ik de actie sequensen erg knap geïntegreerd in het spel. Wat mij betreft is het een van de weinige games deze soort minigames achtige uitingen goed weet te verwerken in de totale gameplay experience. Je hebt momenten van bezinning waarin je speurt en puzzelt, en er zijn momenten waarbij de adrenaline door je aderen giert.
Dat de besturing van Fahrenheit en de daarbij komende actie sequensen niet je ding kan zijn, begrijp ik heel goed maar ik ben er van overtuigd dat iedereen die de moeite neemt en er even voor gaat zitten, razendsnel door heeft wat ie moet doen... en al vrij snel opgeslorpt wordt door het ontegenzeggelijk spannende verhaal.
Het grappige is dat sommige criticasters nu lopen te roepen dat Fahrenheit een pers lievelingetje is, een game die de journo's alleen maar hoge cijfers geven als signaal naar de 'games voor de massa' van de laatste tijd.
Wat die criticasters vergeten, is dat de ontwikkelaar Quantic Dream Fahrenheit juist heeft gemaakt met het oog op mensen die normaliter nooit games spelen. Spelers die met simpele bewegingen als het snel achter elkaar indrukken van schouderknoppen, een lijk wegdragen of een spurtje maken om vijanden te ontwijken. De controles en keuzes zijn eenvoudig gehouden en vast zitten is eigenlijk nooit een optie.
De crux in Fahrenheit zit hem in het maken van verschillende keuzes en de verstrekkende gevolgen hiervan. Niet in wie er het slimst is of de meeste game-ervaring heeft. En juist hierdoor slaagt het spel er in ook hardcore gamers te pleasen.
Dat is een prestatie en iets dat we hopelijk nog vaker terug gaan zien...

JAN





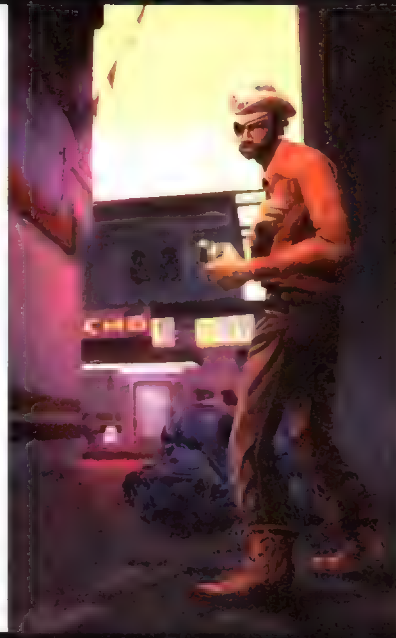
TOTAL OVERDOSE PRIJSVRAAG
WIN 25.000 PESOS!



Normaal gesproken geven we met prijsvragen games of zelfs consoles weg, deze maand kun je echter harde cash vangen. Zeg maar gerust een vuilniszak vol! Wat je moet doen om kans op deze 25000 Pesos (ruim 2000 euro) te maken is het volgende:

Surf naar www.powerweb.nl en check de trailer van Total Overdose. Pak de Super Soaker van je broertje, zet een sombrero op je kop en verkleed je als een van de personages uit de game. Voer vervolgens een van de vette moves uit Total Overdose uit* en leg dit met je filmcamera, mobieltje of digitale camera vast. Let op, het gaat dus om een filmpje!
Zet dit filmpje om naar Mpeg formaat (bijvoorbeeld via Windows Movie Maker), brand hem op CD of DVD en stuur het naar de PU redactie. Filmpjes onder de 10 MB kunnen ook naar powerweb@powerunlimited.nl worden gemaild. Vergeet in beide gevallen natuurlijk niet je naam, adres en telefoonnummer te vermelden! We zetten de filmpjes op onze website, waarna er een gelukkige winnaar gekozen wordt.

Ja, je moet er dit keer wel wat voor doen! De rest vindt het echter minstens zo moeilijk dus de kans dat je wint wordt daarmee weer groter, toch? Voor de vijf lucky losers hebben we een exemplaar van de game liggen.





* DE PU STELT ZICH NIET AANSPRAKELIJK VOOR GEBROKEN LEDEMATEN OF WELKE SCHADE DAN OOK, TOEGEBRACHT AAN TWEEDEN OF DERDEN.

NUMEROLOGIE

7 De datum in oktober waarop Black & White 2 gereleased wordt. Zegt men...

20 Het aantal pagina's van het boekje dat alleen bij de Europese versie van Metal Gear Acid voor de PSP zit.

2007 Het jaar waarin Gran Turismo 5 uit moet komen. Met online-optie mogen we hopen.

134.000 Het aantal bezoekers dat de Games Convention te Leipzig trok.

500.000.000 Het bedrag dat Square wil betalen voor Taito, een arcade-ontwikkelaar.

ZELDA OVER TIJD



Als je wel eens op een gamesite hangt, kan het je moeilijk zijn ontgaan: The Legend of Zelda: The Twilight Princess komt dit jaar niet meer uit. Aanvankelijk gepland voor een release in november 2005, is het veelbelovende spelletje doorgeschoven tot in ieder geval na het afsluiten van het financiële boekjaar (maart 2006), wat betekent dat we met een beetje geluk de game in de zomer kunnen spelen, en anders misschien wel tot najaar 3006 moeten wachten. Eh, foutje, dat moet natuurlijk 2006 zijn.
Hoewel, met een Zelda-game weet je het maar nooit.
Ach, de perfectionistische mannen van Nintendo hadden het meesterlijke Ocarina of Time destijds ook een paar keer uitgesteld en daar klaagt nu niemand meer over.
Eigenlijk was het een verrassing dat The Wind Waker wel op tijd werd uitgebracht! Maar die game voelde dan ook niet helemaal compleet. En dat is eigenlijk het positieve aan dit nieuws: dat Nintendo de vanuit artistiek oogpunt interessante afwerking van Twilight Princess blijkbaar voorrang geeft op de vanuit commercieel oogpunt zo belangrijke releaseschema's.
Zolang Twilight Princess een vergelijkbare kwaliteit als Ocarina of Time gaat leveren, mogen ze die game van ons nog wel een paar keer uitstellen.
Dit soort creatieve processen moeten namelijk niet ondergeschikt gemaakt worden aan commerciële motieven.



POWERSPY

- Is dit een nieuw soort van nieuws; een bericht waarin je meldt dat je NIET aan een bepaalde titel werkt?
Zo meldde Ubisoft dat ze NIET aan Beyond Good & Evil 2 bezig zijn.
Grappig is daarbij de toevoeging 'ondanks het feit dat er zoveel vraag naar is'. Van wie dan?
De game verkocht (helaas, dat wel) voor geen meter.
- Dat moet toch een record zijn geweest: de twee uur die Jan nodig had om Sjakie en de Chocoladefabriek uit te spelen. We geloven dat de gemiddelde laadtijden van de PSP nog langer zijn.
- Over de PSP gesproken. Het lijkt wel dat deze handheld de grootste debug ever (speciale versie waarmee je bèta's kunt spelen) heeft.
De Xbox 360 is een kabouter in vergelijking met de PSP-debug.
- Boris kwam tijdens zijn korte vakantie in Mallorca een aantal selectiespelers van MVV tegen. Nu, fijn voor hem, horen we je denken. Dat gevoel verandert wel als je weet dat het in Mallorca oersaai is (alleen maar Duitse gezinnetjes) en dat de spelers van MVV grote Pro Evo-fans zijn.
- Koppel daaraan vast het gegeven dat men ergens in een achterafstraatje een Xbox café vond en je kunt je voorstellen hoe mooi deze vakantie geworden is.
- Ja, Rockstar heeft er weer een rechtzaakje bij. Een ouwe opoe uit de VS heeft de makers van GTA: San Andreas aangeklaagd nadat ze ontdekte dat de game die ze voor haar 14-jarig kleinkind had gekocht, seksscènes bevatte.
- Is dat ouwe vel gek geworden? Wie koopt GTA nu voor een 14-jarig kind? En dan ook nog zeiken over de seks, wat zo ongeveer het minst schokkende onderdeel is in het spel.
- Overigens raden wij Rockstar aan een eigen advocatenkantoor te beginnen. Dat wordt zo langzamerhand goedkoper. Want de strafzaken komen er straks wel weer aan hoor met Bully. Al die arme kindjes die gepest gaan worden door gamers die hun ideeën halen uit dat spel...
- En je kunt altijd nog meer verkopen. EA komt namelijk met een nieuw budget label genaamd: EA Most Wanted. Voor 10 euro ben jij de eigenaar van Need for Speed Underground, FIFA Football 2004, Harry Potter en de Geheime Kamer of Battlefield 1942. Geen slechte deal naar wij denken.
- In 2004 is wereldwijd voor meer dan 21 miljard dollar aan computergames verkocht. Met dat bedrag wordt de omzet van de bioscoopbranche voorbijgestreefd.
- Dat FIFA opnieuw geen Nederlands elftal zal bevatten vinden wij sinds de aanstelling van Marco van Basten eigenlijk wel logisch. Want hoe moet men bij EA weten welke spelers Van Basten opstelt? Het zijn elke wedstrijd weer anderen.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Het zat er natuurlijk dik in, maar 2K komt met Amped 3 op de Xbox 360. Wat EA doet met SSX willen ze nog niet zeggen. Daarom vullen wij dat wel even in. 'Er komt een nieuwe SSX voor de Xbox 360.'

■ Kijk eens aan, Power Unlimited maakt het nieuws gewoon zelf! Eens kijken welke sukkelige Engelse site dit nu weer over gaat nemen.

■ Resident Evil komt naar de DS. Dat wordt grappig in de trein. Een buurman die met een van angst vertrokken gezicht als een bezetene met zijn stylus op het onderste schermpje staat te tikken.

■ Driver 4 gaat Driver: Parallel Lines heten. Zolang het niet parallel aan de kwaliteit van deel 3 loopt, vinden we alles best.

■ De MMO-car-combat game Auto Assault is uitgesteld naar lente 2006.

■ Dierenliefhebber Ed ging helemaal uit zijn dak tijdens een boottocht rond het Griekse eiland waar hij op vakantie was. Plotseling doken er aan bakboord twee dolfijnen op. Dat vervolgens iedereen op de volgepropte boot naar dezelfde kant van de reling rende, vond onze eindbaas, die een matig zwemmer is, een stuk minder geslaagd.

■ Sowieso speelden dieren een grote rol tijdens Ed's vakantie. Elke nacht werd hij wakker gehouden door het geblaf van enkele naburige honden en vanaf een uur of vijf 's ochtends deden een stuk of dertig Griekse hanen hun best elkaar qua kukelvolume af te troeven. Voeg daarbij de twaalf katten die in en uit zijn bungalow liepen (eentje beviel onder het bed!), de schijtende kippen (bij voorkeur op het terras) en de twee wespennesten bij het zwembad, en je begrijpt dat Ed's dierenliefde danig op de proef werd gesteld.

■ Talpa wist ons voor de eerste keer te vinden en wel met de vraag of we wat wisten over games die door moslim terroristen gemaakt werden waarin je Amerikanen kon opblazen.

■ Ons antwoord was 'nee, dat weten we niet, behalve dan dat het gewoon mods zijn van bijvoorbeeld Battlefield', en dat het ons ook geen hol kon schelen. Sterker nog; we konden het wel begrijpen en de VS moest er vooral niet over zeiken. Immers, hoeveel moslims hebben we inmiddels wel niet in de Conflict Desert Storms, de Close Combats en de Ghost Recons afgemaakt...

■ Skate mag dan niet meer bij de PU werken, de gamers zijn nog niet van hem af. Hij is momenteel namelijk bezig met de vertaling van een aantal games. Misschien dat het dan eindelijk eens wat wordt met die gelokaliseerde producten, want tot nu toe krijgen we er massaal buikloop van.

■ Of hij hier nu wel zijn teksten op tijd aflevert, weten we niet.

■ Mocht een gelokaliseerde game binnenkort onverwacht uitgesteld worden, dan weten wij in ieder geval de reden.

JAPANEWS

■ Bijna in de winkels, althans als je in Japan woont. Daar verschijnt namelijk op 20 oktober Urusei Yatsura: Endless Summer. Hierin speel jij de rol van Adon en is het jouw doel om met alle meisjes in de stad op date te gaan in de hoop jouw ware liefde tegen het lijf te lopen. Je kunt een heleboel mini-games verwachten en je kunt zelfs met je stylus de meisjes aanraken, spannend. Maar denk er om dat je de chicks niet op plekken raakt waar ze dat niet willen want dan word je gestraft.
Nou ja, het is nog altijd veiliger dan een klap voor je harses ontvangen als je even aan de borstjes zit van het meisje naast je in de bus, toch?



■ Hij verschijnt in Japan en wij kunnen natuurlijk alleen maar hopen dat Nintendo hier in Europa de NES-versie uit gaat brengen.



■ Weer een hele spannende game. Kyouryuu Taisen Dino Champ: Saikyou DNA Hakkutsu Daisakusen. Kortom een spel waarin je DNA moet verzamelen van dino's om weer levende dino's van te maken en dan kun je vechten tegen andere dino's... gaaap!



NON-GAMES DOEN HET GOED OP DE DS



Is Nintendogs eigenlijk wel een videogame? Jurjen zet er deze maand zijn vraagtekens bij in de review.
Feit is dat Nintendogs inmiddels een grote hit is in Japan en de VS, en dat zal in Europa ook wel gaan lukken. Het idee om een virtueel huisdier te verzorgen spreekt aan, maar het is niets nieuws natuurlijk.
Bandai scoorde eerder al eens een wereldhit met hun Tamagotchi.
Dit was een gek, vogelachtig beestje van een pixel of tien dat de bezitter overal mee naartoe kon nemen in een eivormig computertje.
Wellicht geïnspireerd door het succes van Nintendogs besloot Bandai het gedrochtje weer eens uit de kast te halen.
In Tamagotchi: Shop Simulation ben je niet de bezitter van een Tamagotchi maar de eigenaar van een winkel. Je kunt kiezen voor een bakkerij, bloemenwinkel, schoonheidssalon en andere zaken. Vervolgens is het de bedoeling dat je bezoekende klanten bedient door stylusgestuurde minispelletjes te voltooien.
Je kunt bijvoorbeeld een taart bakken, bloemen schikken of make-up aanbrengen met het stokje.
Natuurlijk is dit een wansmakelijk commercieel uitzuigspel, maar het zou nog best eens een hitje kunnen worden. Zoals wel meer non-games op de Nintendo DS een hitje worden. Of zelfs een grote hit.
In Japan staan er constant wel een paar non-games in de top tien. CITO-toets-achtige hersentrainers en hippe muziekspelletjes gaan gemakkelijk zo'n 400.000 keer over de toonbank. Dat moet de zoveelste GTA-kloon nog maar eens voor elkaar zien te krijgen.
Nintendo heeft het al een tijdje over het benaderen van mensen die normaliter geen videogames spelen. Mensen die zichzelf niet beschouwen als gamer maar het toch leuk vinden om interactief bezig te zijn met toegankelijke opdrachten en uitdagingen.
De aanpak lijkt in ieder geval in Japan zijn vruchten af te werpen.



COMMENTAAR GELDSCHIETERS IN PLAATS VAN UITGEVERS



Onlangs kondigden Valve (de ontwikkelaar van Half-Life) en Electronic Arts (de uitgever van... zo'n beetje alles) aan dat toekomstige Valve-games, waaronder Half-Life 2 voor de Xbox, via de kanalen van EA in de winkelschappen gaan belanden.
Mijn eerste reactie: 'oké, wéér een topontwikkelaar onder de EA-paraplu. Dat doen die gasten goed. Maar hoe lang duurt het nog voordat EA álle spellen in de wereld beheerst? Voordat EA de gameprijzen bepaalt? Voordat EA de vernieuwing en ambitie in videogames nóg verder terugschroeft?'
Na enige overdenking volgde een tweede reactie: 'wacht eens even... dit is geen overwinning voor EA, dit is een overwinning voor Valve!'
Valve ging weg bij zijn vorige uitgever, Vivendi, door onenigheid over Valve's plannen om spellen zelf online te gaan distribueren. Ik kan me niet voorstellen dat die plannen van tafel zijn; het is kennelijk gelukt om een deal met EA te sluiten die alleen gaat om fysieke distributie en het digitale hoofdstuk aan Valve laat.
Kortom, EA mag Valve's games in doosjes stoppen en in winkels leggen... tot dat niet meer nodig is. En ik denk dat dat moment snel gaat komen.

STEAM

EA-deal of niet, Valve werkt gewoon verder aan het perfectioneren van Steam. En ook andere ontwikkelaars zijn bezig met systemen die (beveiligde) software tegen betaling op je PC doen belanden. Half-Life 3 kopen we straks voor 100% op internet, terwijl EA toekijkt vanaf de zijlijn.
Weet je, uitgeverijen zijn dé schakel in de game-industrie die we liever kwijt dan rijk zijn. Hoesjes drukken en dozen schuiven is straks overbodig geworden en verder doen die gasten toch weinig meer dan onschuldige gamers via dure reclamecampagnes middelmatige games door de strot rammen.
De derde taak van speluitgeverijen, geld investeren in veelbelovende games, vervullen ze steeds minder goed - zie het steeds eenzijdigere spelaanbod. Het is tijd dat deze taak wordt overgenomen door geldschieters pur sang die niets anders doen dan geld stoppen in interessante games en de vruchten plukken als het goed uitpakt. Zo ongeveer werkt het ook in de filmindustrie.

MEER RISICO

Als Valve zijn games straks via Steam op je PC of je Xbox aflevert en je daarvoor bijvoorbeeld veertig euro betaalt, komen al die centen bij Valve terecht, op een paar euro na die ze kwijt zijn voor de bandbreedte. Vergelijk dit met de huidige situatie, waarin een deel naar de winkel gaat, een deel naar fysieke distributie, de helft naar EA en er tenslotte ook nog wat eurootjes overblijven voor de mannen van Valve.
Hoe meer je verdient per verkocht spel, hoe minder je er hoeft te verkopen om winst te maken. Dit haalt een belangrijke last van de schouders van spellenmakers: het zal niet langer meer zo zijn dat ieder individueel spel een überhit moet zijn. En het heeft nog een ander prettig effect: geldschieters kunnen straks meer risico nemen met originele, vernieuwende games...
O, dan hadden we dat overwinningspunt voor Valve nog. Tot nu toe zijn er van Valve-games bijna twintig miljoen exemplaren verkocht. Stel ze verkopen er nog eens zo veel via Steam en ze krijgen 95% van de buit, dan zijn die gasten straks rijker dan Bill Gates! (Nou ja, bijna dan.)

NIELS 'T HOOFT

POWERSPY

■ Jan is er onlangs achtergekomen dat mobiele telefoons en afvoerputjes niet goed samengaan. 'Ach', meldde onze Meyroos grijnzend, 'één coverview en ik heb weer een nieuw modelletje.'
■ Blunder van de maand: RTL Z dat de redactie opbelt of we commentaar willen geven op het feit dat Microsoft in september met de Xbox 360 komt.
■ Die hebben dus de klepel gehoord maar weten niet waar de klok hangt ofzo. In ieder zitten ze daar bovenop het nieuws. Slechts twee maanden zaten ze er naast.
■ Boris was deze maand naar Polen voor een persmeeting van de nieuwe Call of Duty. Voorafgaand aan die reis moest de man een aantal documenten tekenen die hem verzekeren tegen allerlei enge dingen. Maar wat hij precies ging doen wist hij niet. Een realistische veldslag nabootsen met live ammo? De Geallieerde journo's tegen de Moffenpers met echte tanks?
■ ...of zouden ze gewoon gaan eten in een Pools restaurant?
■ Goed nieuws voor de fans van Shenmue. SEGA knokt momenteel keihard om een online game rond deze prachtige serie te maken. Een beslissing is nog niet genomen.
■ Welke serie kent nog meer vervolgdelen dan FIFA? Megaman.



BLACK & WHITE 2

Black & White was een game die vooral grijs werd gespeeld. Ik bedoel daarmee dat de meeste gamers kozen voor een tussenvorm van een beetje Slecht en een beetje Goed. Deel 2 laat zich beduidend meer zwart/wit spelen. En dat is goed nieuws.

In Black & White 2 heers je over je volk als een God. Je kunt de mensen op aarde bestoken met bliksem, vulkaanuitbarstingen en aardbevingen, maar dat kost zelfs een God de nodige moeite. Veel makkelijker is de goddelijke incarnatie van jezelf aan te sturen in de vorm van een Titaan. Om deze vervolgens voor je al dan niet duivelse karretje te spannen.

De Titaan is een goddelijk wezen dat als jouw belichaming op Aarde je onderdanen helpt of angst inboezemt, of allebei. Maar pas op, er zijn andere goden actief die er niet voor terugdeinzen jouw volk met bruut geweld uit te roeien.

Daarom is het zaak om je Titanenwezen te sturen zoals jij dat wilt. Je kunt van je reuzen koe/leeuw/aap/wolf een vals monster maken met een destructieve aard of juist een nobel en dienstig wezen.

TITANENWERK

Tot zover lijkt Black & White 2 niet veel te verschillen van zijn voorganger. Heeft Molyneux daarvoor drie jaar nodig gehad? Mispoes! Want er is een heleboel veranderd en dat zal – zoals het zich nu laat aanzien – het spel zeer ten goede komen.

Om te beginnen is de omgang met je Titaan veel dieper en complexer dan voorheen. Beter dan in het eerste deel kun je de Titaan sturing geven. Er zijn ook vier specifieke 'jobs' die je een Titaan kunt toewijzen: soldier, gastheer, entertainer of builder.


"Poeh, ik ben zo moe als een koe."


"Om met de legendarische snowboarder Shaun Palmer te spreken: get off my mountain!"

Natuurlijk kun je je Titaan ook ontslaan van zijn titel, om hem vervolgens bijvoorbeeld om te dopen tot een soldaat. Bij het maken van dergelijke keuzes dient het strategische niveau van Black & White 2 zich reeds aan.

OORLOG & VREDE

Je kunt je wezen veel valser/liever maken dan eerst. Als je wilt kunt je je Titaan tot huilens toe pesten, martelen en tarten, met als resultaat een in- en inslecht en gewelddadig monster dat zijn vijanden en onderdanen ongekende angst inboezemt. Sadistisch opvoeden kan gunstig zijn want je creëert zo een ijzersterke troef in de op handen zijnde oorlogen tegen de omliggende landen. Hetgeen natuurlijk niet wil zeggen dat de weg van het kwaad de route is naar de overwinning.

Net als in Civilization zijn er verschillende 'winning conditions'. Je kunt je ook hoofdzakelijk toeleggen op een welvarende maatschappij waarin jouw onderdanen gelukkig zijn en andere volken zich graag aansluiten bij jouw citadel van vrede en welvaart. Dan speel je duidelijk de God of Peace met een Titaan die daar de afspiegeling van is.

WIE VAN DE 5?

Black & White 2 kent vijf verschillende beschavingen: die van de Grieken, Japanners, Azteken, de Noren en de Egyptenaren.

Iedere beschaving heeft zijn eigen unieke look en feel, en specifieke eigenschappen. Het is aan jou om je volkje van dorpje naar metropool te leiden, waarbij je de nadruk op architectuur of op oorlog kunt leggen.

Om een groot leger te kunnen bouwen, zul je altijd over een goed geoliede economie moeten beschikken. Je zet dus herders, boeren en vissertjes aan het werk om voor voedsel te zorgen.

Tempels en paleizen zijn ook van belang, aangezien die voor goddelijke energie zorgen waardoor jouw wil op Aarde langer van kracht blijft.

Veel aanbidders leveren veel kracht op, waarmee je weer nieuwe goddelijke powers kunt krijgen.

AANGESCHERPT

Het belangrijkste van Black & White 2 is dat de ideeën uit het origineel aangescherpt en verbeterd zijn, en voorts zijn aangevuld met dikke Real Time Strategy-elementen.

Het resultaat is een mix van een God sim en een RTS, maar dan wel met de diepgang van het al eerder aangehaalde Civilization en de impact van Rome: Total War.

Wat dat laatste betreft moet ik de beeldvullende gevechten nog even noemen. Die zijn spectaculair en adembenemend. Volgende maand meer.



"VERGEET NIET, DE TITAAN IS DE AARDSE AFSPIEGELING VAN JOUW EGO IN DE WOLKEN."


Daar hebben meer jonge vulkanen last van: een vroegtijdige lozing.


En bij zingt er dan de Song of Light van Jomanda bij.


Duidelijkere invloeden van goed en kwaad, veel nieuwe elementen.


Het eerste deel werd niet overal even goed ontvangen. Is deel twee anders genoeg?



SSX ON TOUR

Met SSX 3 had EA BIG zo'n beetje het hoogste punt bereikt. De top van de berg om het zo maar te zeggen. Kan SSX On Tour tot nog grotere hoogten stijgen?



Dit jaar geen zomervakantie voor mij. Niet luieren op het strand terwijl de golven van de oceaan achter me een rustgevend geruis ten gehore brengen. Geen schurend zand tussen mijn tenen als ik mijn voeten weer in de teenslippers probeer te proppen. Geen stokbroodje en wat croissantjes voor de tent als ontbijtje.

Niets, ik zat binnen. In een kantoor met airco om de hitte van buiten niet binnen te laten. Het was koud, het leek wel winter.

De enige vakantie die ik deze zomer zou hebben was in het testhok. Een wintersportvakantie.

HELSE HELLINGEN

Vorig jaar bezocht ik het vakantieoord SSX ook al eens. De berg was imposant en van top (peak3) naar het dal snowboarden duurde ongeveer een half uur.

De omgeving was prachtig, de sneeuw glinsterde in de zon tijdens de afdaling van de helse hellingen. Het was onherbergzaam, maar ook heerlijk vredig. Natuurlijk kon het weer zomaar omslaan. Dan zag je haast geen hand meer voor ogen terwijl de wind striemend langs je gezicht scheerde. Je skibril raakte bedolven onder de sneeuwvlokken, waardoor het erg lastig werd om je snowboard in de juiste richting te sturen.

Ik genoot met volle teugen en de gedachte aan vorig jaar deed mij hoopvol aan de opvolger beginnen.

INVASIE

De berg van dit jaar is anders. Hij is lang niet meer zo onherbergzaam. Ik ben niet meer de enige vakantievierder die van bergtop naar dal probeert te komen. Het stikt hier nu van de mensen. Mijn rustige stukje natuur heeft een ware invasie meegemaakt.

Er zijn gepassioneerde skiërs, beginnende boarders en skiklasjes die ik ternauwernood kan ontwijken. Het lijkt wel Benidorm in de zomermaanden.

WEDSTRIJDEN

De afdaling duurt ditmaal een stukje korter. Of mijn vaardigheid in het afdalen is verbeterd of de berg is gekrompen. Ik weet het niet zo goed. Ik weet wel dat ik de mogelijkheid mis om mee te doen aan wedstrijden. Vorig jaar kon ik tijdens mijn afdaling zomaar deelnemen aan een wedstrijd. Ditmaal is een afdaling gewoon een afdaling.

Soms kom ik wel op wedstrijdcircuits uit, waar ik natuurlijk halsbrekende toeren uit kan halen. Maar ik mis de afwisseling van rustig afdalen in mijn eigen tempo en even tussendoor deelnemen aan een snelle challenge.

SIMPELE OPDRACHTEN

Ik kan naast snowboarden ook ski's onderbinden, wat SSX toch aanzienlijk anders maakt als het aankomt op besturing.

Met de lange latten onder mijn voeten kan ik nog steeds mijn tricks showen, maar het sturen voelt net even anders aan. Het voegt wat extra's toe aan mijn vakantiegevoel maar ik bind toch veel liever het board onder mijn voeten.

Daar komt bij dat ik vorig jaar mezelf nog moest bewijzen alvorens ik hoger de berg op kon en mocht.

Ditmaal geen helikoptervluchten naar steeds hoger gelegen bestemmingen. Ik word op miraculeuze wijze gedropt om verschillende, uitermate simpele, opdrachten te voltooien. Als ik ze tot een goed einde weet te brengen word ik beloond met een stijging op een ranglijst, al vraag ik me nog steeds af waarom.

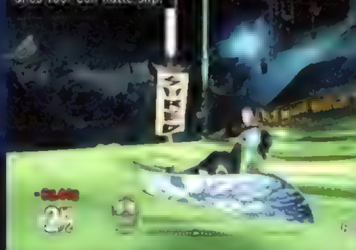
> "SSX IS VERANDERD EN IK KAN NOG NIET PRECIES ZEGGEN OF DAT NU GOED OF SLECHT NIEUWS IS."

VERWARRENDE AANGELEGENHEID

SSX is veranderd en ik kan nog niet precies zeggen of dat nu goed of slecht nieuws is. Deze vakantie is sowieso een beetje een verwarrende aangelegenheid geworden.

Het is een heerlijk gevoel om door de sneeuw te ploeteren, om diverse tricks aan elkaar te rijgen en grote sprongen te maken. Maar het vreemde spelverloop en de meer beperkte gebieden stellen me teleur.

Mijn herinneringen aan de vakantie van vorig jaar zijn in ieder geval een stuk beter. Misschien toch nog even snel een reisje naar de zon boeken?



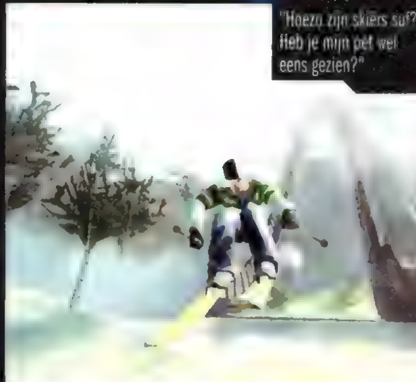
Sommige meiden doen alles voor een natte slip.



We nemen aan dat dit de H van HELP moet voorstellen.



Die ski's vormen inderdaad een mooi kruis. Dat zou heel binnenkort wel eens heel goed van pas kunnen komen.



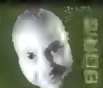
"Hoezo zijn skiërs suf? Heb je mijn pet wel eens gezien?"



Naast snowboarden ook skiën, je eigen personage maken, weer die berg tot je beschikking.



De berg lijkt kleiner, vreemd spelverloop, de balans is nog een beetje zoek.



BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD



Hoe kun je perfectie verbeteren? Gearbox geeft een kleine demonstratie weg in Earned in Blood. Watch and learn...

Er zijn weinig Xbox bezitters die de avonturen van het 101st airborne in de eerste Brothers in Arms aan zich voorbij hebben laten gaan. Gelijk hebben ze want de nu al legendarische tactical shooter van Gearbox Studios is misschien wel een van de beste WWII shooters ooit gemaakt.
Het spel groeit terwijl je het speelt. Ik heb de game ooit een 91 gegeven maar als ik er zo op terugkijk dan denk ik dat het misschien wel een nog hogere score verdiende. Wellicht dat ik het goed kan maken in de herkansing met Earned in Blood.

ZOETHOUDERTJE

Deze Earned in Blood is geen Brothers in Arms 2. Die game zal zich gaan afspelen tijdens het Ardennen offensief in Nederland en zal vermoedelijk ergens volgend jaar uitkomen op de next gen consoles.
Earned in Blood is een zoethoudertje tot het zover is; een add-on die het verhaal van het 101st airborne vertelt door de ogen van korporaal John Hartsock. (Als je goed hebt opgelet in het eerste deel dan zul je die naam herkennen want de man was onderdeel van Baker's dozen, de squad waar je mee speelde.)
Misschien is het op 't eerste gezicht een beetje vreemd dat hetzelfde spel nog een keer gemaakt wordt vanuit een ander perspectief maar ik heb er geen enkel probleem mee. Ik was nog lang niet klaar met de intense vuurgevechten in het Franse landschap en omdat Gearbox het een en ander heeft verbeterd aan de A.I. en de graphics, is het spel zonder twijfel nóg beter te noemen.

PUZZELS

Nog meer dan bij het vorige deel, krijg je deze keer namelijk het gevoel dat alle battles in feite een soort puzzels zijn. Vijandelijke soldaten zullen proberen te anticiperen op alle tactische manoeuvres die je uitvoert en zodoende zal het regelmatig voorkomen dat je midden in de strijd besluit dat het beter is om je terug te trekken en het via de andere kant te proberen.
Een sleutelrol wordt vervuld door het team dat de vijand succesvol onder druk zet met supressive fire en zodoende vrijheid voor het assault team creëert.

> "DE ACTIE HEEFT DANKZIJ EEN VERBETERDE A.I. NOG MEER DIEPGANG GEKREGEN."

Dit principe dat ook succesvol werd toegepast in het vorige deel, is de kracht van de serie.

BESCHEIDEN

Lineaire shooters als Medal of Honor en Call of Duty werden in één klap tot ouderwetse spelletjes gedegradeerd toen Gearbox deze revolutionaire tactiek bedacht. En toch was er nóg iets dat Brothers in Arms zo goed maakte: het spel heeft geen valse pretenties, het probeert echt te zijn. Gewoon zoals de soldaten in het veld zich ook gevoeld moeten hebben en zoals je dat hebt kunnen zien in de serie Band of Brothers.
Met diezelfde bescheidenheid ervaart John Hartsock de oorlog. Alleen ziet het er deze keer veel beter uit. De graphics zijn mooier en het is duidelijk te zien dat er meer is gedaan met de belichting. Sommige momenten voelen zelfs een beetje overbelicht aan en dat ziet er echt heel fraai uit.
Earned in Blood is een spel dat je net als het voorgaande deel absoluut niet mag missen. De actie heeft dankzij een verbeterde A.I. nog meer diepgang gekregen en ook grafisch gezien is Earned in Blood een grote stap voorwaarts.



"Jippie, de Boulangerie! Een croissantje gaat er wel in!"



Da's handig hoor, zo'n tafeltje aan je geweer. Daar past vast wel een croissantje op.



Soms moet je wat overhebben voor een croissantje.



Verbeterde A.I. zorgt voor meer diepgang en ook grafisch is de game veel beter dan het origineel.



Nog geen minpunten gespot.



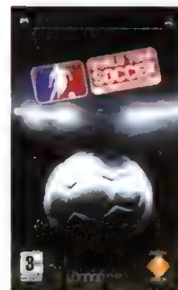
yourPSP.com

WORLD TOUR SOCCER

Tik en tackle, schud duivelse dribbles uit je duimen en scoor goddelijke goals in een handomdraai. Kies uit meer dan 200 teams op nationaal en internationaal niveau. User Alert System gaat het duel aan met PSP™ (PlayStation®Portable) spelers in jouw buurt en zorgt voor bloedstollende confrontaties.







WITHOUT WARNING

Hij is bijna klaar maar nog niet helemaal. Desondanks durven we nu al wat voorzichtige conclusies te trekken. Volgende maand kraken we hem dan wel verder af.

Zonder enige vorm van waarschuwing plofte vanochtend deze Without Warning op de mat (hèhè). En eigenlijk waren wij hier op de redactie best wel benieuwd naar deze game. Per slot van rekening is het spel gemaakt door het Engelse Circle Studios, een bedrijf dat vorig jaar is opgericht door teleurgestelde medewerkers van Core Design, je weet wel, van Tomb Raider. En ik zou me kunnen voorstellen dat deze gedesillusioneerde gamedesigners wel iets te bewijzen hebben.
Vol verwachting staken wij de disc in de debug en wat blijkt? De game lijkt wel haast Japans.

DE BUI HANGT

Het verhaal is simpel. Terroristen doen een poging om een groot industrieel complex over te nemen en het is de taak aan jou om samen met je squad van elite-soldaten naar binnen te gaan om dit te voorkomen.
Maar er gaat iets mis. De terroristen zijn van je komst op de hoogte en voor je het weet sta je er alleen voor en is de rest van je team dood of verdwaald. (Later in het spel zul je andere characters ontmoeten die allemaal een rol in het verhaal krijgen. Je speelt dus niet alleen met de elite soldaat.)
De game voelt Japans aan. De besturing is een beetje stroef en lijkt wel op een oude Resident Evil game maar het spel kan niet kiezen of het nou een first-person shooter of een third-person action game wil zijn.
Er komen hordes vijanden op je af die er allemaal hetzelfde uitzien maar met een auto-aim die veel te goed werkt, hoef je je geen moment zorgen te maken. Nadat ik meer dan vijftig vijandelijke mannetjes had kapot geschoten, was mijn health nog steeds 100%. Ik zag de bui toen al een beetje hangen eigenlijk.


"Heeft er iemand ergens een grotere kist gezien?"

SHOOTER IN DISGUISE

Het lijkt wel of we hier te maken hebben met een soort van stiekeme shoot 'em up die zich voordoet als een actie game. Het spel stelt namelijk niet veel meer voor dan de schietknop ingedrukt houden en met de L1 knop steeds een ander mannetje selecteren. De enige uitdaging zit 'm in het feit dat de hoofdpersoon nogal langzaam om zich heen kijkt. Je hebt dus kans dat er iemand al een tijdje op je staat te schieten terwijl jij nog bezig bent om uit te zoeken waar die kogels nou vandaan komen. Beetje weird en het werkt niet echt lekker. Je zou verwachten dat de actie een heel stuk hectischer zou zijn maar helaas.
Even jammer vond ik het dat de levels wel heel weinig variatie kennen. Grote grijze gebouwen met lange eentonige gangen. Het voelt doods en eenzaam. Een probleem waar andere Japanse actiegames ook wel eens last van hebben.

KWANTITEIT

Hoewel ik nog niet de definitieve versie speelde, weet ik bijna zeker dat deze game heel erg middelmatig gaat worden en dat had niet gehoeven als er gekozen was voor een andere aanpak. Maar helaas pindakaas. Het is een harde wereld en de concurrentie is groot. Een beginnende studio zoals dit Circle Studios heeft nog niet zoveel in te brengen bij een grote uitgever als Capcom. Het resultaat is een spel dat de line-up van Capcom voornamelijk in de breedte moet aanvullen. Leuk wellicht voor de verkoopcijfers maar minder interessant voor gamers die de voorkeur geven aan kwaliteit boven kwantiteit.

"GROTE GRIJZE GEBOUWEN MET LANGE EENTONIGE GANGEN. HET VOELT DOODS EN EENZAAM."


"Niet doen idioot! Ik heb al gaatjes in m'n oren."


"Hoor ik nou wat? Het klinkt als een heroinehoer op naaldhakken op een grindpad met tegenwind."


Hopelijk vinden we volgende maand wat pluspunten.


Weinig variatie in de levels, eentonigheid ligt op de loer.



PC · VERWACHT: OKTOBER 2005 · JAN

LIQUID ENTERTAINMENT • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD

DUNGEONS & DRAGONS DRAGONSHARD

Dungeons & Dragons heeft qua thema behoorlijk veel overeenkomsten met WarCraft en Lord of the Rings. Vandaar dat er nu een RTS komt in het D & D universum onder de naam Dragonshard.

Terwijl in Amerika de Dungeons & Dragons franchise hoog staat aangeschreven, wordt er hier altijd een beetje lacherig over gedaan. Er hangt een zweem om Dungeon & Dragons heen van geitenwollen sokken, gebreid ondergoed, lange baarden, kale mannen met ponytails en dikke vrouwen met T-shirts met daarop de afbeelding van een eenhoorn of een fonkelend zwaard. Dat klopt ook allemaal, maar echte LotR of WoW fans zijn niet anders. En díe twee franchises zijn ook cool, dus liefhebbers van middeleeuwse fantasy doen er goed aan niet meteen door te bladeren.

RPG MEETS RTS

Het is heel duidelijk dat Liquid Entertainment goed naar de laatste trends in fantasy RTS games heeft gekeken, en Battle for Middle-Earth en WarCraft in het bijzonder. Dat betekent dat je naast herkenbare RTS missies waarin je mag knokken met grote groepen legers, ook RPG-achtige missies uitvoert waar hack & slash meer op de voorgrond staat.

Seen it, been there, done that hoor ik jullie denken... maar Liquid Entertainment - de makers van onder meer het ondergewaardeerde Battle Realms - gaat met dit RPG meets RTS element een stuk verder. Er zijn zogenaamde captain en hero units en die kun je al spelende upgraden met honderden en honderden items als wapens, magische voorwerpen, betere armor en ga zo maar door.

Een ander RPG element is dat zelfs de strategische ligging van gebouwen in je basis beter of slechter werkt voor naburige eenheden.

MULTIPLAYER

De game kent een flinke singleplayer campagne maar de makers weten dat je niet zonder een goede skirmish en multiplayer aan kan komen zetten, wil je überhaupt kunnen overleven in het RTS genre. Welnu, die zitten er natuurlijk in en kun je als speler helemaal customizen.

Zo kun je ervoor kiezen om het gewone voetvolk te laten voor wat het is en enkel met captain en hero units te spelen.

Ook het upgraden en verstevigen van je basis speelt zowel in single- als in multiplayer een belangrijke rol. Het gaat verder dan een dikker muurtje en een uitkijktorentje om je basis plaatsen en zo laat Dragonshard ruimte voor verschillende speelstijlen. De makers willen bovendien proberen minder tijd in te ruimen voor micromanagement. Door simpele icoontjes die aangeven wat ieder gebouw doet, ben je straks minder tijd kwijt aan het aanklikken en achterhalen welk gebouw wat maakt en welke upgrades wat nodig hebben en met welk ondersteunend gebouw ze in verbinding staan. Dragonshard moet het in deze vooral hebben van de details.



Hier zal star-stylist Leco wel de nodige inspiratie opdoen voor een nieuw Caroline Tensen kapsel.



Ik ben die ene rechtsachter, maar dat hadden jullie natuurlijk al gezien.


Mix RTS en RPG goed uitgewerkt.


[illegible]

XBOX

PHANTAGRAM • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.KUFHEROES.COM

KINGDOM HEROES

Wat doe je als je een game maakt die elementen uit de genres hack & slash, RPG en strategy combineert? Dan trek je weer een blik met orcs, trollen en elfen open, natuurlijk!



Ik ben altijd al een fan geweest van de traditionele fantasiewerelden, waar schitterende landschappen worden bevolkt door de welbekende magische wezens.

Het is dus geen nieuwe ontwikkeling dat ik mij interesseer in games die gebruik maken van deze setting. Toch heb ik het idee dat de populariteit van dit stijltje momenteel hoogtij viert.

MISSEN

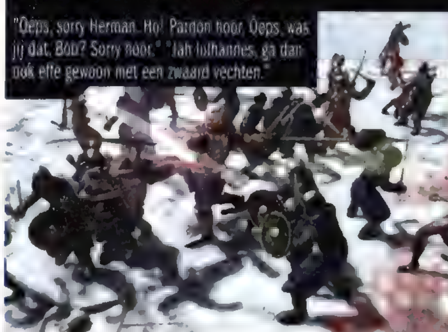
Misschien ben ik er ook gewoon wat meer op gaan letten als gevolg van mijn dubbelleven in de wereld van WarCraft. Want het eerste deel van Kingdom under Fire, dat uiteraard in een soortgelijk jasje was gestoken, is volledig aan mij voorbij gegaan.

Nou wist deze titel ook niet het grote publiek te bereiken, evengoed werd KuF: The Crusaders erg goed ontvangen door een selecte groep volgelingen die sindsdien met smart wachten op een vervolg.

Na me een beetje te hebben verdiept in het origi-



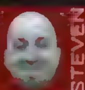
"In de krant stond iets over vuurspuwende draken, maar ik heb er nog geen een gezien."



"Oeps, sorry Herman. Ho! Pardon hoor. Oeps, was jij dat, Bob? Sorry hoor." "Jah lulhannes, ga dan ook effe gewoon met een zwaard vechten."


Een knappe combinatie van diverse gameplay elementen die een sterke basis vormt voor de online multiplayer mode


Zo gauw ik iets tegen [illegible]





UNDER FIRE

neel begrijp ik ook niet helemaal hoe ik deze game, die mij erg aanspreekt, heb kunnen missen.
Maar goed, de preview-versie van het vervolg is voor mij een mooie kans om alsnog van deze spelreeks te genieten. KuF: Heroes laat de basis van het origineel intact om deze slechts uit te breiden met enkele voor de hand liggende verbeteringen.

FRISSE START

Gelukkig voor mij, en iedereen met mij die het eerste deel heeft gemist, hebben we te maken met een prequel. Je hoeft dus niet bang te zijn een onbegrijpelijk verhaal over je heen te krijgen, want los van enkele verwijzingen, die alleen door de incrowd van het continent Bersia zullen worden opgepikt, wordt een frisse start gemaakt.
Het verhaal opent met de beginnende Encablossa-oorlog, die ontstaat als gevolg van het uit elkaar vallen van het verbond tussen de Human Alliance en Dark Legion (kuch... Horde... kuch).
In eerste instantie heb je de keuze uit zeven personages, die ieder een uniek verhaal vertellen en een andere kant van de strijd belichten.
Deze variëren van heldhaftige menselijke krijgers tot halve vampiers en brute reuzen. Los van het feit dat de duistere personages uiteraard interessanter zijn wat betreft hun voorkomen, zien zij er allen stijlvol uit.
Deze preview-versie maakt in ieder geval al snel duidelijk dat er flink wat productiekracht schuilgaat achter dit vervolg. Want net als de vormgeving en het character design, zijn ook de graphics van een hoog niveau.
Er gaat toch echt niets boven een game die exclusief voor een systeem is ontwikkeld als het op visueel snoepgoed aankomt.



PIELEN

Maar de grootste trekpleister van Heroes zal ongetwijfeld de meeslepende gameplay zijn, die op verschillende manieren op mijn gaming-behoeften inspeelt.
Voordat je het strijdveld betreedt moet je jouw troepen instrueren en strategisch plaatsen.
Naarmate je meer geld verdient en ervaring opdoet kun je jouw manschappen van nieuwe vaardigheden en uitrustingen voorzien.
Deze combinatie van RTS- en RPG-elementen zal zelfs de meest fanatieke virtuele knutselaars tevreden stellen.
Maar als je net als ik een brede smaak hebt die verder gaat dan het pielen met afstellingen, dan zul je blij zijn met de realtime-actie die in de gevechten is geïmplementeerd.
Terwijl je jouw troepen aanstuurt met een aantal commands, loop je zelf al hakkend door het strijdgewoel. Een combinatie die in de missies die ik tot op heden heb kunnen spelen erg goed werkt.

"ER GAAT FLINK WAT PRODUCTIEKRACHT SCHUIL ACHTER DIT VERVOLG."

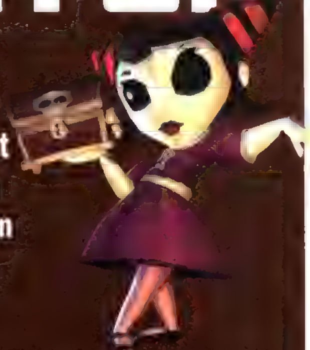
HART

De uiteindelijke versie belooft tientallen missies per personage, evenals unlockable characters en online gameplay. Een belofte die na het spelen van deze preview-versie mijn hart absoluut sneller laat kloppen!


Dat lijkt ons geen dame die zich gemakkelijk uit de kleren laat praten.


"Ik kom er zo aan soldaat, eerst nog even mijn dochters opvoeden."

DEATH JR



Konami zet hoog in met Death jr. Naast action figures, strips en een tekenfilmserie verschijnt nu ook een game met Junior in de hoofdrol. Of deze formule van Konami ook succes zal hebben is natuurlijk de grote vraag.

Zo op het eerste gezicht lijkt Death jr het zoveelste driedimensionale platformspelletje te worden. Maar eenmaal opgestart blijkt dat het wandelende skelet met meer is uitgerust dan alleen zijn traditionele zeis.
Deze zoon van Magere Hein kan namelijk met dodelijke precisie twee pistolen hanteren.
Nu heb ik me nooit echt verdiept in de Dood en zijn methodes maar ik heb hem nog nooit met geweren in de weer gezien.

RAMBO

Zijn zoontje echter heeft daar helemaal geen problemen mee. Het wordt eigenlijk alleen maar erger als hij, met de hulp van zijn ietwat vreemdsoortige vrienden, een heel arsenaal aan geweren, raketwerpers en zelfs ontploffende hamsters tot zijn beschikking krijgt.
Death jr is een eenmansleger, een ware Rambo.
Met name dat laatste wringt. Death jr had gewoon een platformer moeten zijn, niet zozeer een vrolijk getinte platformer, maar een duistere, rijkelijk voorzien van zwarte humor.
Nu dreigt het spel af te dalen naar het rijk van de zeer slechte third-person shooters. Want de vijanden val je niet meer aan met je zeis maar bestook je met je nimmer slinkende munitievoorraad. Of je stuurt er wat hamsters op af.


En dan heb je Death Sr. Nog niet gezien...


Dat was een mooi spelletje geweest voor onze ex-redacteur Ben de Dood.

CAMERA

Het schieten is op zich nog wel aardig, het zijn vooral de platformelementen die het spelplezier in de weg zitten.
De camera luistert bijvoorbeeld niet zo heel erg goed en doet eigenlijk wat hij zelf wil, een beetje als een dood vogeltje achter DJ (dat is de bijnaam van het mannetje) hangen.
De camera handmatig draaien kan niet, maar zou met een druk op de knop weer in de juiste positie moeten hangen. Zou... want in werkelijkheid levert die druk op de knop telkens het verkeerde gezichtspunt op.
Juist door die slecht werkende camera schat je regelmatig sprongen verkeerd in, waardoor je dus kostbare levens verliest. Je hebt er maar vier tot je beschikking en dat is ook het maximale dat je met je mee kunt dragen.
Vreemd eigenlijk dat de Dood ook dood kan gaan.

DOOD

Death jr moet het hebben van zijn charismatische personages, althans dat denk ik. Of van de gedeelten waarin je als een soort Rambo alle monsters die je tegenkomt overhoop knalt.
Maar dit spel moet het in ieder geval niet van de spring- en klautergedeeltes hebben, daar ben ik inmiddels wel achter.
Dus misschien is het maar goed dat Death jr geen platformer is geworden. Hoewel ik denk dat een schietspelletje met de Dood in de hoofdrol ook niet echt veel mensen enthousiast zal krijgen.
We zullen zien, alleen vadertje tijd zal het ons leren.





GRAND THEFT AUTO
LIBERTY CITY STORIES

Volgens mij wordt Liberty City Stories de eerste grote hit op de PSP, en daarom baal ik ervan dat we voor dit nummer nog geen review-exemplaar hebben ontvangen. Gelukkig mocht ik wel op bezoek bij Rockstar in Londen voor een even korte als heftige demonstratie.

Voordat de demonstratie begint wordt me verteld dat dit een volwaardig nieuw deel in de GTA-serie is, de logische opvolger van Vice City en San Andreas. Als de game op het scherpe schermpje van de PSP is verschenen moet ik echter meteen aan voorloper GTA3 denken.

Het spel is opgestart op een punt waar een motorfiets staat geparkeerd die ik nooit in GTA3 ben tegengekomen. Dat lijkt bedoeld als statement, om mij van het idee te brengen dat dit een remake is van GTA3. Maar dat lukt niet, ik blijf maar aan die game denken. De bewegingen van Toni Cipriani, de opbouw van de stad, het wijsneuzerige maffiasfeertje, het excessieve straatgeweld met een knipoog, dit is gewoon een remake van GTA3, punt.


"Lieverd, kom alsjeblieft weer in de auto. Ik zei gewoon dat we moesten opschieten, daar bedoel ik dit toch niet mee."

IS GTA EIGENLIJK WEL GESCHIKT VOOR EEN PORTABLE?

De wauw-factor van crashes en explosies, het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn in de grote stad, de impact van dit soort zaken is op een handheld toch wat minder dan op de breedbeeld die ik thuis heb staan. Daarbij ben ik wat huiverig voor de laadtijden; als die enorme stad met al die gebeurtenissen constant gestreamd moet worden, hoelang duurt het dan voordat ik ermee kan beginnen? En wat betekent dit voor de levensduur van de batterij?

Ook het feit dat je niet kunt saven wanneer je wilt maar telkens na het voltooien van een missie moet terugrijden naar je garagebox vind ik zorgwekkend. Wat doe ik als ik midden in een lange missie uit de trein moet stappen?

TOPKWALITEIT

Ik denk dat Rockstar zich niet hoeft te schamen voor deze keuze. Het moet niet gemakkelijk geweest zijn om de belevenis van het complete Liberty City zo overtuigend over te zetten naar een handheld. Ze zeggen er twee jaar aan gewerkt te hebben, en dat geloof ik wel. Waarschijnlijk hadden ze er twee keer zo lang over gedaan als ze een écht nieuwe GTA hadden willen maken.

Het is moeilijk om een directe vergelijking te maken, maar de algehele visuele indruk van Liberty City op de PSP is een tikje beter dan die van GTA3 op de PS2, en dat heb ik als indrukwekkend ervaren.

Speciale effecten als weerspiegelingen in laklagen en nat asfalt zijn van topkwaliteit, en snelheid en beeldverversing waren in de gedemonstreerde omgevingen optimaal. Gebouwen zijn al op virtuele mijlen afstand waar te nemen, met voorlopig als enige visuele minpuntje dat de details ervan iets te opvallend in beeld springen.

ANDER TIJDVAK

De karakteristieke actie in Liberty City wordt gestuwd door een geheel nieuwe verhaallijn, en die zet de speler een eindje terug in de tijd, zo'n drie jaar voor de gebeurtenissen in GTA3. Als beginnende gangster moet je voor de grote maffiabaas Salvatore Leone allerlei dubieuze klusjes opknappen. Omdat de game in een ander tijdvak speelt dan GTA3, zullen bepaalde delen van de stad er anders uitzien dan in je herinnering. Ook nieuw is de mogelijkheid om Toni in verschillende kostuums te hullen. Je moet bijvoorbeeld een smoking dragen om in het casino te worden binnengelaten.

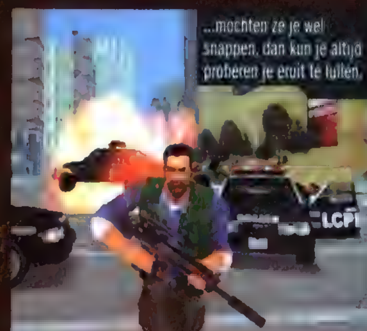
REMAKE

Natuurlijk had ik graag een heel nieuw spel in het GTA-universum gezien, maar gezien de tijdsdruk kan ik de keuze voor een remake van GTA3 begrijpen.

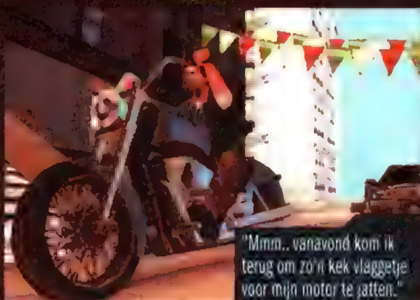
Misschien wel de belangrijkste en zeker de meest invloedrijke game van de afgelopen generatie in volle glorie speelbaar op een handheld, verrijkt met een nieuw verhaal, nieuwe voertuigen en wapens en nieuwe opdrachten, dat lijkt me vooralsnog genoeg voor de liefhebber. Punt.

"NATUURLIJK HAD IK GRAAG EEN HEEL NIEUW SPEL IN HET GTA-UNIVERSUM GEZIEN, MAAR GEZIEN DE TIJDSDRUK KAN IK DE KEUZE VOOR EEN REMAKE VAN GTA3 BEGRIJPEN."


Zonder helm rijden mag best, zolang de politie je maar niet ziet...



...mochten ze je wel snappen, dan kun je altijd proberen je eruit te lullen.


"Mmm.. vanavond kom ik terug om zo'n kek vlaggetje voor mijn motor te jatten."

\+ De game oogt beter dan GTA 3 op de PS2, en dat is nogal wat.

− Veel nieuws heeft het spel niet te bieden.



CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.RES-EVIL.COM

VERWACHT: EIND 2005

RESIDENT EVIL 4

Een van de beste games van deze generatie wordt op vrijwel perfecte wijze overgezet van de GameCube naar de PS2. Nóg meer mensen kunnen straks dus genieten van het filmische horrorspel Resident Evil 4.



Nadat ik een game heb getest, zoek ik op internet altijd even naar andere meningen. Ik kijk dan of ik dingen over het hoofd heb gezien en of mijn mening ergens op slaat.
Het is altijd een leuke verrassing als er nog helemaal geen andere meningen te vinden zijn en ik onbeschaamd kan roepen: "joepie, ik heb Resident Evil 4 op de PS2! En verder niemand!"

NIEUWE CONTENT

Tegen de tijd dat je dit verhaal leest staat het web vast vol met previews, maar toen ik het schreef vond ik online enkel wat korte beschrijvingen van beursdemo's. Dit terwijl er bij mij thuis in m'n PS2 al een speelbare versie zat, inclusief debugmenu om direct de nieuwe content te kunnen checken!
Die nieuwe content bestaat uit extra kostuums voor Leon en Ashley, een nieuw (traag maar krachtig) laserpistool en vijf nieuwe missies met bijpersonage Ada Wong in de hoofdrol, die je ontgrendelt door het spel uit te spelen. Deze missies bevatten een uur of twee aan extra, door het hoofdspel verweven gameplay.

"Nou mevrouw, volgens mij zag u er op de GameCube toch wat beter uit."

De Nationale Boomplantdag trok ook dit jaar weer deelnemers uit alle lagen van de bevolking.

BIJNA EVEN MOOI

Las ik ergens: "ik ben benieuwd of deze game er net zo mooi uitziet als op de GameCube." Wierp ik gniffelend een blik op mijn televisie en bevestigde ik: ja, het ziet er net zo mooi uit. Althans, bijna. Natuurlijk zijn er aanpassingen gedaan om de boel te laten draaien op de oudere PS2. Vijanden lijken iets minder gedetailleerd, in de verte is af en toe een vlaag 'draw-in' te bespeuren, animaties zijn soms wat schokkerig en bepaalde omgevingen zijn enigszins versimpeld.
Maar de beeldverversing is constant en de algehele ervaring blijft overeind. Je moet goed kijken om het verschil tussen de twee versies te ontdekken. En, belangrijker, ze ogen allebei schitterend.
Op technisch vlak is de PS2-versie in zekere zin zelfs beter te noemen. In tegenstelling tot de Cube-versie ondersteunt hij namelijk écht 16:9-breedbeeld. Da's beter dan de zwarte balken die breedbeeld simuleerden in de Cube-versie.

BESTURING

Elders las ik dat de besturing minder strak zou zijn: iemand die het spel op de Games Conference in Leipzig had gespeeld.
Ik kan je verzekeren: niets van waar. De analoge joysticks op de PS2-controller zijn iets losser dan die van de GameCube (je moet verder duwen voordat ze een commando registreren), maar de besturing zelf is identiek. Zowel het lopen, waarbij je over de schouder van de hoofdpersoon kijkt, als het schieten terwijl je de schoudertoets ingedrukt houdt.

GEHEIMEN

Wat het allemaal nog leuker maakt is dat ik geheimen heb. Ik weet dingen over Resident Evil 4 die ik niet mag verklappen. Bij het previewschijfje kreeg ik een briefje waarop het allemaal stond: om het verrassingselement te bewaren mag ik niet schrijven over de dingen waarover ik nu krampachtig mijn mond houd.
Het gaat niet om schokkende zaken. Na afloop van de Ada-missies worden sappige details over het achtergrondverhaal onthuld en er is een tweede nieuw wapen. Over dat laatste werd online per ongeluk al geschreven, wat Capcom niet zo leuk vond, waarna het bericht snel weer werd gewist.
Hoe je het ook wendt of keert, er is eigenlijk maar één conclusie mogelijk: Resident Evil 4 op de PlayStation 2 wordt cool, héél cool. Maar niet zo cool als ik, want ik heb het spel al thuis.

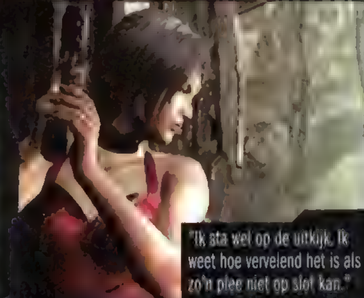
RESIDENT EVIL 4 VOOR DUMMIES

Leon Kennedy wordt naar het Spaanse dorp Pueblo gestuurd om Ashley op te sporen, de dochter van de president. Er blijkt iets vreemds aan de hand te zijn met de inwoners, ze vallen Leon zonder pardon aan met hun rieken en zeisen.
Gedurende het spel slacht Leon talloze van deze engerds af met een bruut arsenaal (vuur)wapens. Tussendoor verkent hij omgevingen en lost hij puzzels op.
Dit alles is gehuld in een gruwelijk, verontrustend jasje - het maakt de game zó eng dat ik er persoonlijk verkrampt van ging spelen en constant stierf.

"ER ZIJN VIJF NIEUWE MISSIES MET ADA WONG IN DE HOOFDROL."



Afbeeldingen van de Revolution-controller kom je overal in deze PU tegen.



"Ik sta wel op de uitkijk. Ik weet hoe vervelend het is als zo'n plee niet op slot kan."



De immer behulpzame Leon vond het geen probleem die kerel met die kettingzaag even twee kijkgaten in zijn masker te bezorgen.



Geslaagde overzetting, onderhoudende nieuwe missies.



Net iets minder mooi dan op de GameCube.

CALL OF DUTY 2

Ik heb de afgelopen jaren zoveel realistische oorlogsgames gespeeld dat ik mezelf inmiddels een kenner op het gebied van de Tweede Wereldoorlog mag noemen. Daarom was ik natuurlijk de aangewezen persoon om mee te gaan met Activision voor een exclusieve sessie met Call of Duty 2.



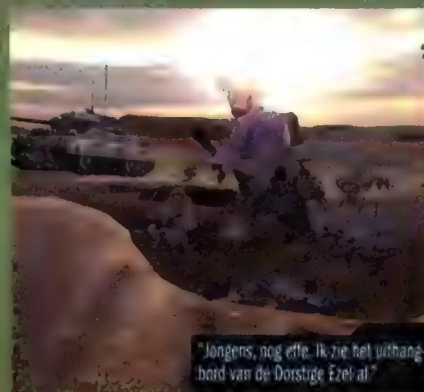
Je zult in de PU niet snel een verhaal over een perstrip lezen. Natuurlijk scheppen we op over de plekken waar we allemaal zijn geweest maar de gore details besparen we je meestal.
Ik denk dat ik deze keer een uitzondering op die regel maak. En wel omdat ik zojuist op een van de duurste perstrips in de geschiedenis van de gamesindustrie ben geweest. Ja, dat hoor je goed; een van de duurste perstrips ooit.
En wat denk je dan? Dat ze ons naar een of ander tropisch eiland zouden vliegen om daar een week lang op het strand, vergezeld van een zooitje lekkere wijven die ons gevulde hertenreet voeren, Call of Duty 2 te spelen? Nee, helaas... we gingen naar Polen.

OOK LEUK!

Vanaf Warsaw Airport werden we met bussen vervoerd naar een ander vliegveld waar we aan boord gingen van twee kleine dubbeldekker vliegtuigen uit het jaar nul met propellermotoren van degelijke Russische makelij.
Hoogtepunt van de ruim een uur durende vlucht was het moment dat ik kotsmisselijk achterom keek en zag dat de andere negen passagiers lijkbleek met hun ogen dicht zaten te mompelen.
Ik moest denken aan die scène uit Band of Brothers dat die ene parachutist aan boord van net zo'n vliegtuig over zijn nek ging. Prompt greep een Oostenrijkse journalist naar zijn kotszak en vulde hem tot de rand. Meesterlijk!
Ook leuk was het moment dat de piloten, die recht voor ons zaten, vragend uit het raam begonnen te kijken en daarna, al kibbelend in het Pools, om beurten boos op een andere plek op de kaart wezen. Dat was ook lachen.

ELECTRICITEIT

Eenmaal levend aangekomen kregen we ter verwelkoming een fles wodka, een zaklantaarn en een bus insectenspray. We waren immers in het noorden van Polen, tussen de moerassen. Een plaats zover verwijderd van de bewoonde wereld dat een lokale boer het omschreef als een plek waar de honden blaffen met hun reet.
Warm water en internet hadden ze niet, fatsoenlijk eten ook niet. Maar gelukkig was er wel electriciteit voor de enorme plasma schermen en de Xbox 360 debugs die Activision had meegenomen.
Ik wil eigenlijk nog vertellen over de authentieke jeeps en trucks waarin we werden vervoerd of het amfibievoertuig waarin een sukkelige Duitse journalist zich niet goed vasthield en zijn arm brak maar ik denk dat het tijd is geworden om te vertellen over Call of Duty 2, het lang verwachte vervolg op de game die de Medal of Honor serie in één klap van tafel veegde.


"Jongens, nog effe. Ik zie het uithangbord van de Dorstige Ezel al."

WÉÉR DIE LANDING?

Laat ik beginnen te vertellen dat Call of Duty 2 misschien wel de meest intense shooter is die ik ooit heb gespeeld. Het spel draait puur en alleen om de actie en die is moddervet, zowel op de PC als op de Xbox 360.
Opnieuw zagen we een landing op D-Day en opnieuw werden kameraden voor ons in de landingsboot kapot geschoten nog voordat we het strand op konden.
Maar we speelden ook met de Russen en verdedigden Stalingrad. Bloed en kogels vlogen overal, en de spanning is constant zo intens dat je het gevoel krijgt dat je echt midden in de oorlog zit.
We speelden met de Engelsen en kregen de opdracht om een Noord-Afrikaanse havenstad te veroveren op de Duitsers en opnieuw klopten alle details, van het geluid van de wapens tot en met de uniformen van de personages.
Je kameraden schreeuwen in het heetst van de strijd voortdurend tegen elkaar. Geen loze kreten, maar zinnige informatie. Vijand op de tweede verdieping van dat huis! Pas op een granaat! Geef dekking! Dat soort shit. Het voegt veel toe. Je hebt het gevoel dat je niet langer alleen bent tussen een stel hersenloze idioten die alleen maar iets doen als jij eerst iets doet. Het blijft echter een gevoel want het werkt natuurlijk nog steeds zo.


"Effe onthouden voor later jongens, hier zit dus een hoerenkast."


Wie is de mol?



"Op een of andere manier vond ik die missies in Noord-Afrika een stuk aangenamer."



"Jij mag eerst hoor... Nee ga jij maar voor... Och nee, ik heb de tijd..."

TRIGGER HAPPY

Call Of Duty 2 is helemaal zo opgezet dat alle events moeten worden getriggerd. Dat is ergens best wel jammer. Vooral omdat je van een next gen game eigenlijk verwacht dat ze ook de gameplay een generatie verder brengen en niet alleen de graphics.
Natuurlijk speelt het voor mij ook mee dat er inmiddels een andere speler aan de horizon is verschenen die demonstreert dat het wél mogelijk is om een intense oorlogsbeleving te hebben zonder dat alle events zo overduidelijk getriggerd hoeven te worden. Ik heb het natuurlijk over Brothers in Arms, de shooter van Ubisoft die bewijst dat squad based action stiekem toch wel de toekomst is.

DER WEHRMACHT

Tijdens onze trip werden we vergezeld door enkele Duitse Wehrmacht soldaten. Het waren eigenlijk Poolse Wehrmacht fans die rondliepen in authentieke uniformen. Deze "soldaten" bleken kenners op het gebied van Wehrmacht tactieken en zo leerden we een aantal interessante feiten.
Bijvoorbeeld dat Wehrmacht officieren tijdens de strijd hun bevelen aan de troepen gaven door te blazen op fluitjes. Tijdens de intense vuurgevechten moeten deze onheilspellende fluitjes dus de hele tijd geklonken hebben.
De Wehrmacht werd gevreesd en wordt door velen nog altijd gezien als een van de meest effectieve legers. Dat kwam niet in de laatste plaats omdat de Duitsers elke squad (meestal tien man) voorzagen van een MG 42, het gevreesde Duitse machinegeweer dat in zijn eentje een opmars van 150 man kon stoppen. Als de vijand met dit machinegeweer werd surpressed, kon het aanvalsteam via de flanken elke vijand rustig afmaken, een tactiek waar de Duitsers berucht om waren en die later door de Amerikanen werd overgenomen.
Zowel de fluitjes als de overdosis aan de mobiele MG 42 machinegeweren en de tactiek van het onder druk zetten van de vijand om vervolgens aan te vallen over de flanken, zijn niet terug te vinden in Call of Duty 2. Dat is jammer en dan bedoel ik écht jammer. Het had de game zoveel interessanter gemaakt als de actie niet alleen maar bestond uit het rennen van A naar B en ondertussen schieten op alles wat beweegt. Ook al ziet het er nog zo goed uit.



Zijn er geen vliegtuigen van Helios of Onur Air?

DE XBOX 360

We hebben CoD2 op de 360 gespeeld. Anderhalf uur lang, alleen in een hotelkamer.
Mijn eerste indrukken zijn best wel positief. De nieuwe controller is echt honderd keer beter. De twee shoulder buttons werken perfect, geen zwarte en witte knop meer en het ding ligt prima in de hand. Beter zelfs nog dan de PlayStation 2 controller maar dat is misschien ook een kwestie van smaak.

HIGH DEFINITION

Gezegd moet worden dat de game er op PC toch echt beter uitziet. Misschien ook niet vreemd want ook al ondersteunt de Xbox 360 High Definition, de PC kan nog veel hogere resoluties aan. En publishers zoals Activision hebben nu eenmaal de gewoonte om console games op enorme plasma schermen te laten zien en PC games op kleine super scherpe TFT monitoren. Dat maakt een boel verschil en mede daardoor leek het erop dat de Xbox360 versie van Call of Duty 2 een beetje fletser was dan de PC versie.
Ook is er nog altijd de issue met de controls. Hoe goed een controller ook is, het ding zal het altijd moeten afleggen tegen een muis. De muis is gewoon gemaakt voor shooters. Developer Infinity Ward realiseerde zich dat ook en heeft de auto-aim maar weer uit de kast gehaald om het geheel een beetje te compenseren. Als je op de Xbox 360 Met Call of Duty 2 richt op de vijand dan schiet je ook raak als je er een beetje naast mikt. Het resultaat is overigens best goed en voor zover ik weet is dat het enige verschil tussen de PC en de Xbox360 versie.



En dan heb je deelnemers aan Temptation Island die constant in huilen uitbarsten...

BIG RED ONE

Je zou het bijna vergeten maar in Polen kregen we ook nog beelden te zien van een andere Call of Duty game voor de huidige generatie consoles: Call of Duty, Big Red One.
Big Red One is de first infantry division die erom bekend stond altijd overal als eerste te zijn. Ze waren de eerste die in Noord-Afrika de Duitsers aanvielen, ze waren de eerste die van de landingsschepen kwamen op D-Day en ze waren de eerste die Parijs kwamen binnen rijden.
De graphics van deze shooter zijn voor de huidige begrippen echt heel goed. Jammer dat zo weinig journalisten dat wisten te waarderen naast al het grafisch geweld van Call of Duty 2 op de Xbox 360 en de PC.



Tijdens zo'n perstrip maak je écht met iedereen vrienden.



GAMESHOPS IN NEDERLAND

DRENTHE

FUNATICS

Bij Funatics kun je altijd tot een goede keus komen. Funatics heeft een ruim assortiment met nieuw en 2e hands games, een gamecafe, verhuur en uiteraard een goed en eerlijk advies. Kijk regelmatig op www.FUNATICS.nl voor onze scherpe aanbiedingen zonder verzendkosten.

FUNATICS
we take fun seriously!



Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende gamesmagazine van de Benelux! Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications

TELEPHON

ONLINE

GAMEORDER

PLAYSEATS™ ACTIE



Alleen bij Gameorder.nl twee maanden Crazy Summer!!

Deze megavette Playseat:

Winkelprijs:	299.99 euro
Gameorder.nl prijs:	269.99 euro
Crazy Summer prijs:	**239.99 euro***
Je bespaart direct	**60.00 euro**



Compatible en leverbaar met ieder Logitech® stuur en/of pedalen!! Wij bevelen Logitech® accessoires aan voor ieder game platform. Vul de volgende code: **146789** in, in het speciale vak tijdens de afreken procedure en de korting wordt direct toegepast.

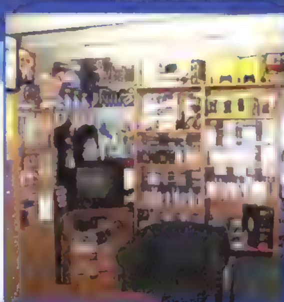
* code geldig t/m 31 oktober 2005
Stuur en Pedalen niet standaard meegeleverd, alleen leverbaar in kleur blauw.
Iedere nieuwe klant krijgt op zijn eerste bestelling 2.5% directe korting (alleen Games en Anime Dvd's) (code via mail)

ONLINE

GAMEPLAYER

Gameshop Gameplayer in- en verkoop van nieuwe en gebruikte games en game-consoles. Grote collectie retro.
www.gameplayer.nl , info@gameplayer.nl
tel. 06-53457566





DIGIFAN

digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

GELDERLAND

PLAYZ2B

playz2B



Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

Asselsestraat 30 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

OVERIJSSEL

ENTERTAINER MEDIA

The name for every game!
Korte Smeden 8 - 8011 VC Zwolle - 038-4538341
Playstation-2, PSP, Gameboy, XBOX, Gamecube, Hintbooks, Gifts, cards, import & 2nd hand





ONLINE

4ALL GAMES

4 All Gamers.nl

NIEUWE GAMES: PlayStation 2, X-BOX, PC, Nintendo DS, GameCube, GBA

OUDERE GAMES: Nintendo NES, Super Nintendo, SEGA MegaDrive, SEGA Genesis, SEGA Saturn



ONLINE

WWW.GAMESWEBSHOP.NL

Zoekt u een game, console of een accessoire!
Kom dan zeker eens kijken in onze online winkel:
WWW.GAMESWEBSHOP.NL
TEL: 0172 519852
INFO@GAMESWEBSHOP.NL





ZUID-HOLLAND

BACKGAMES

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BACKGAMES
The Electronic Gaming Specialist



REVIEWS



Ed heeft de vreemde gewoonte om op deze pagina's ons toch zeer heldere beoordelingssysteem nodeloos ingewikkeld te maken. Wat heeft de oude baas bedacht? Bij elke beoordelingsrange beschrijft hij een situatie die voor hem gevoelsmatig het best aansluit bij een dergelijke becijfering.

Nu is de algemene mening op de redactie dat onze cijfers geen enkele toelichting behoeven, en al helemaal niet in de wazige bewoordingen die onze eindredacteur daarbij graag gebruikt. Het systeem is glashelder dunkt ons: hoe hoger het cijfer, hoe beter de game.

Maar goed, ik zit nu eenmaal deze maand in de stoel van Ed en moet dus ook nog wat situaties verzinnen om aan de cijfertjes te hangen. Ik wilde eerst wat dingen verzinnen die oude mannen kunnen doen als ze zich vervelen maar ik vind dat ik Ed zo wel weer genoeg heb geplaagd. Daarom grijp ik graag terug op de herinneringen aan het popfestival Lowlands 2005 die op het moment dat ik dit schrijf nog vers in mijn geheugen liggen. Als jij er ook was, voel je vast wel aan wat ik hieronder bedoel.

JURJEN

0-10 Eindelijk een beetje een fris toilet gevonden. Snel gaan zitten want dat halve everzwijntje van gisteravond wil er maar wat graag weer uit. Oooh, wat was dat een heerlijk opgelucht gevoel. Totdat ik ontdekte dat er geen papier meer aan de rol zat.

10-20 Een half uur zitten wachten op de Echo-tribune, want voor een nieuwe veelbelovende band moet je wat over hebben. Om vervolgens oraal geterroriseerd te worden door Cut Your Dayjobs, verreweg de meest waardeloze act die ik heb gezien.

20-30 Te vroeg vertrokken om Incubus nog mee te kunnen pikken. En ook om achteraf pas te horen hoe vet Vive La Vete en Amadou & Mariam waren, was een beetje teleurstellend. Nah ja, met zoveel bands is er altijd wel wat leuks wat je mist, natuurlijk.

30-40 (Is Jurjen vergeten. Ja jongen, is toch moeilijker dan je denkt he, dat tellen tot en met honderd in stapjes van tien - Ed)

40-50 Op de derde dag bij Korn proberen worstelend een plekje in de buurt van het podium te veroveren, en zo samengepakt was het heel goed te merken dat veel mensen het niet nodig vinden om te douchen op een festival.

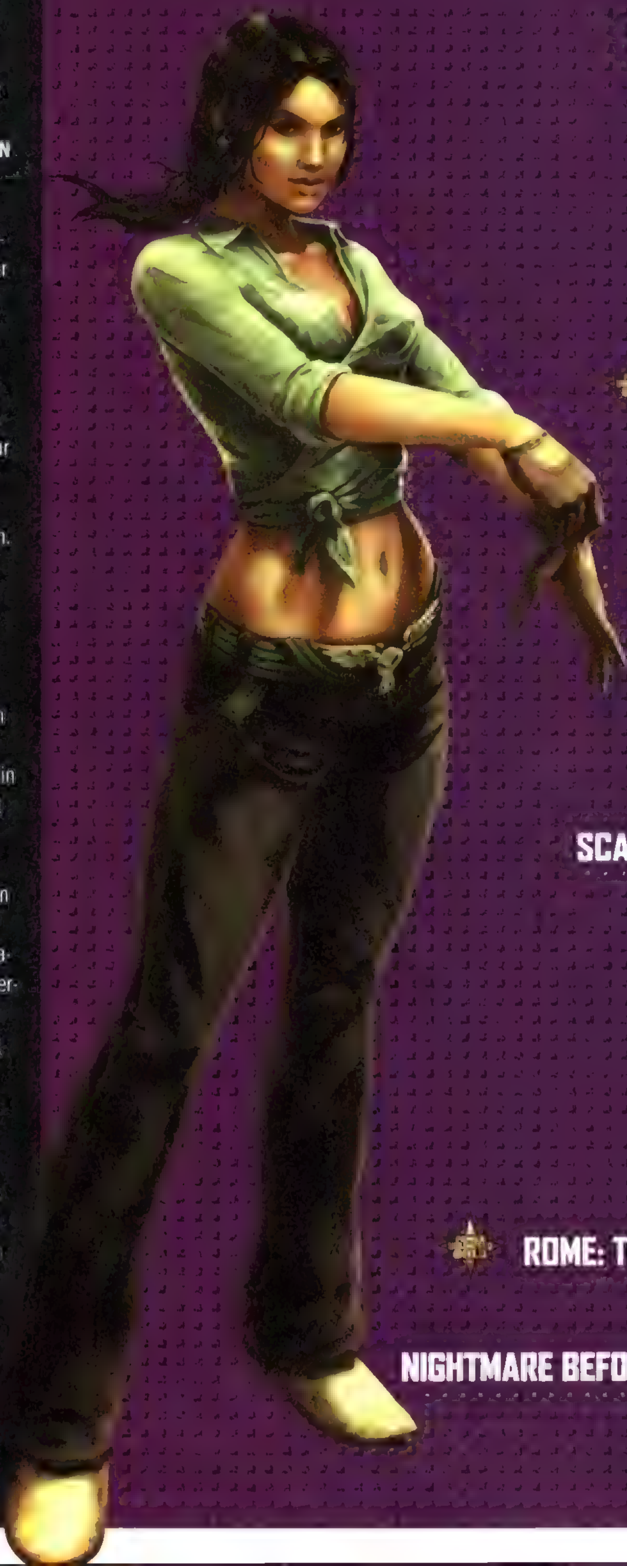
50-60 (Is Jurjen vergeten. Of vond ie 't gewoon te moeilijk om één keer per jaar tien van die itempjes te bedenken? - Ed)

60-70 Ik was al bijna de perstent binnengewandeld, tot ik me realiseerde dat dit nu eens zo'n evenement is waar ik niet overal zomaar binnenkom. Net toen ik wegliep kwam ik een bekende cameraman tegen, dus zat ik even later toch nog fijn binnen aan het bier. Nog bedankt Mikel!

70-80 Blijkbaar ben ik niet alleen op de PU Gameplay maar ook op andere jongerenevenementen een soort van bezienswaardigheid. Ik werd zo vaak bij mijn naam genoemd en aangesproken dat ik er bijna niet meer verlegen van werd.

80-90 Toch maar eens kijken of die jongens van Franz Ferdinand live echt zo gezellig zijn als iedereen beweert. En dan toch nog verrast worden door een hupsende kluwen van heerlijk vrolijke jonge mensen. Wat een feest!

90-100 Liggen in het gras, kartonnetje met nog vier biertjes erin aan mijn voeten. Flarden lome triphop drijven vanuit de Grolsch-tent over het veld. De zon breekt door. Ik kijk hoe twee meisjes elkaar insmeren. Zo'n moment waarop alles klopt.



SCORE 66	GRAPHICS	7	REPLAY	4	GAMEPLAY	6

Total Overdose waant zichzelf een Mexicaans feestmaal maar helaas slaagt het spel er niet in om meer te zijn dan een bedorven burrito met een laffe kledder guacamole

TOTAL OVERDOSE

BEDORVEN BURRITO MET EEN LAFFE KLEDDER GUACAMOLE

Total Overdose is één grote rip-off van games als GTA en Max Payne en daar is developer Deadline Games nog behoorlijk trots op ook.

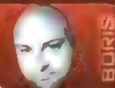
Total Overdose neemt je mee in de wereld van de Mexicaanse maffia. Het verhaal begint met een vermoorde DEA agent.
Zijn zoon probeert de moord op te lossen maar helaas raakt hij zelf gewond in een gevecht met de verantwoordelijke bende. Hij roept de hulp in van zijn gestoorde tweelingbroer die al een tijdje in de gevangenis zit. Hoewel het hem niet lukt om de band met zijn broer te herstellen, besluit deze toch om de opdracht aan te nemen en wraak te nemen voor hun vader.
Zodra je de game opstart wordt duidelijk dat Total Overdose zichzelf niet al te serieus neemt. De ene grap volgt de andere in rap tempo op.
Ondanks het feit dat het hele steertje en de humor regelrecht zijn afgekeken van legendarische titels als Grim Fandango en Duke Nukem komt het geheel niet zo goed uit de verf.

GEJAT

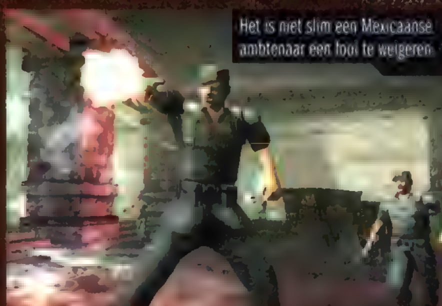
Tijdens de shootouts word je doodgegooid met oneliners die meestal na twee keer niet meer leuk zijn. Ook de kippen die overal rondlopen en die je met een kogel kunt veranderen in een kakelende wolk veren hebben we al eens eerder gezien. Nou ben ik helemaal geen tegenstander van het


Het is al bijna niet bijzonder meer om iemand zo over straat te zien lopen

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW




Het aannemen van stagelopers brengt wel de nodige risico's met zich mee.


Het is niet slim een Mexicaanse ambtenaar een fooi te weigeren.

principe "beter goed gejat dan slecht bedacht" maar Total Overdose maakt het wel erg bont.
Ik zag met groeiende verbazing de bullet time feature uit Max Payne voorbij komen, gevolgd door de typische zijwaartse wall jump uit The Matrix. Die laatste is overigens helemaal niet handig, maar lijkt te zijn overgenomen omdat het er gewoon cool uit ziet. Hetzelfde geldt voor de GTA-achtige scènes waarin je door een Mexicaanse stad rijdt en auto's kunt stelen en mensen kunt afslachten.
Ik weet zeker dat ik de rest van de review zou kunnen vullen met het opsommen van alles wat in deze game gejat is, maar je snapt denk ik wel wat ik bedoel.

KILL COMBO'S

Uiteindelijk doet het er niet zo heel veel toe wat er allemaal wel en niet gejat is uit andere games. Het gaat erom hoe leuk het spel is en in dat opzicht komt Total Overdose minder slecht uit de bus dan je in eerste instantie zou denken.
Het spel bestaat voor 90% uit shoot-outs die worden afgewisseld met 10% rondrijden door de stad en missies uitzoeken.
Uiteindelijk moet je alle missies uitvoeren maar omdat je zelf een klein beetje de volgorde mag bepalen, voelt het allemaal niet zo eentonig. De missies zijn meestal van het niveau ga-daar-en-daar-naar-toe-en-schiet-alles-en-iedereen-kapot. Het is simpel maar het werkt.
Er komen hordes Mexicanen met sombrero's op je af. Uiteindelijk is het de auto-aim die het zware werk doet, maar je krijgt vaak toch wel het gevoel dat je zelf je best hebt gedaan. Ook al is dat bullshit natuurlijk.
De game is moeilijk totdat je de kill combo's door hebt. Iedere keer als je iemand met kogels doorzeeft, gaat er een timer lopen. Schiet je nog iemand neer binnen een bepaalde tijd dan hoort dit bij je combo. Als je een 3 hit kill-combo hebt gemaakt kun je die verzilveren voor een extra dosis health.

In de wetenschap dat er letterlijk een paar honderd kereltjes in elk level rondlopen begrijp je dat het allemaal vrij eenvoudig is.

ELLEBOOGSTOTEN

De kracht van Total Overdose zit hem in de wapens. Er is van alles aanwezig, variërend van harken en machetes tot raketwerpers, schietende koffers en ontploffende piñata's.
Bepaalde combo's leiden tot special moves zoals de golden gun waarbij je met één schot elke boef te grazen neemt. Er is een wervelstorm waarin de held met zijn uzi's als een gek rondjes gaat draaien en elke boef in de omgeving voorziet van een kogel boven zijn neus. Het is simpel maar het werkt.
Deze game is leuk op de momenten dat je een vijandige basis binnenvalt, beschoten wordt vanuit de wachttoren en in de tussentijd twee bewakers van dichtbij uitschakelt met een paar goed geplaatste elleboogstoten. Dat soort shit geeft je een goed gevoel.

IRRITANT

Het gebrek aan diepgang in Total Overdose is wel vaak irritant. Als je weer een level hebt uitgespeeld krijg je toch niet helemaal de voldoening dat je het hebt verdiend. Misschien is het een gebrek aan uitdaging. Of misschien is de humor en de Mexicaanse Vatos Locos-stijl niet genoeg om dit spel de ziel te geven die het nodig heeft om langer dan een middagje interessant te blijven. Bovendien, en dat is echt nep, ondersteunt dit spel geen enkele online multiplayer gameplay. Geen Xbox Live en dat is echt bizar.
Als ze dan toch het hele GTA-principe jatten, maak dan eindelijk ook eens een multiplayer feature. Dan heb je tenminste nog iets origineels toegevoegd aan het genre.

UITVERKOOPBAK

Total Overdose laat me achter met gemengde gevoelens.
Ik kan me voorstellen dat mensen dit een goed spel vinden, maar als iemand het een kutspel noemt heeft 'ie ook gelijk.
De game heeft wel iets. Al is het flinterdun en misschien alleen interessant voor doorgewinterde violence- en oorlogsfreaks als ik. De soundtrack is goed en voegt misschien nog wel meer toe aan de sfeer dan de gelikte graphics en de onzinnige dialogen.
Toch blijft Total Overdose een typische Eidos-game en dat bedoel ik niet op een positieve manier. Er is geen cent geïnvesteerd in kwaliteit en originaliteit. Met een minimaal budget en een oude engine is studio Deadline Games gedwongen om de weg van de minste weerstand te volgen.
Eidos bewijst zichzelf geen dienst en het is eigenlijk jammer dat de uitgever na al die jaren van Lara


Als de Taco's eenmaal bezorgd zijn, dan weet je in ieder geval zeker dat de guacamole lekker is opgeklopt.

"ER IS GEEN CENT GEÏNVESTEERD IN KWALITEIT EN ORIGINALITEIT."



Croft uitmelken geen moer heeft geleerd. Aan de andere kant kan niet iedereen zich de aanpak van Ubisoft of EA veroorloven en zullen er altijd games als Total Overdose worden gemaakt.
Wij raden je aan om het spel pas te checken als het in de uitverkoopbak ligt voor 14,95 euro. Het geld dat je op die manier bespaart kun je beter besteden aan een keertje Mexicaans eten.
Als je de volgende ochtend op de plee zit en deze review nog een keertje leest terwijl de pepers en bruine bonen onder hoge druk je lichaam verlaten, denk ik dat je de essentie van Total Overdose heel goed aanvoelt.


"Zou je wat minder uitbundig willen sterven? Ik heb liever geen vlekken op mijn hoedje."



Op de bijeenkomst voor Matrix-fans was het weer een dolle boel.

DEADLINE GAMES • SCI ENTERTAINMENT GROUP • EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.EIDOS.COM

PSP — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 71

FIRED UP

Ik ben nooit zo'n liefhebber geweest van het Car Combat genre. Totdat ik Fired Up in de PSP stak...

Car Combat games zijn voor mij synoniem aan rijden met de schietknop ingedrukt, in de hoop iets te raken. Fired Up is dan ook te vergelijken met de Twisted Metal-reeks of de speciaal voor PlayStation Network Gaming ontwikkelde game, Hardware.
In elke Car Combat game die ik speelde is het speelveld een chaos. En over tactieken kan ik niet meepraten, in mijn ogen is het gewoon een kwestie van rijden, raggen en knallen, waarbij de meest gelukkige coureur als winnaar uit de bus komt.
Dat idee heb ik eigenlijk nog steeds maar met Fired Up krijg ik eindelijk te zien dat het Car Combat genre stiekem eigenlijk best vermakelijk is.

KOGELS EN RAKETTEN

Ik speelde voornamelijk de single player game van Fired Up. Hierin is het de bedoeling in een kapot geschoten stad een aantal computergestuurde tegenstanders overhoop te knallen.
In de Story-mode kun je op die maps ook nog eens opdrachtgericht bezig zijn. Zo schakel je de ene keer een konvooi uit terwijl je een andere keer pakketjes ophaalt en aflevert.
Je wordt continu op de huid gezeten door tegenstanders die je vervolgens met een paar welgemikte raketten kunt uitschakelen.
Je begint echter met simpele kogels en wat raketten. Om je raketvoorraad op peil te houden dien je echter wel de nodige powerups op te pakken.
Verzamel je echter in een gebied sterren dan speel je andere destructievere wapens vrij die je tijdens het spel wat meer mogelijkheden geven. Denk aan hittezoekende raketten of handgranaten.
Weet je de speciale Fired Up events te activeren, schakel een transporttruck uit en overleef alle aanvallen, dan wordt het speelveld overladen met de gezondheidsversterkende objecten en andere items die je weerstand wat verhogen.

Schijnbeweging: naar rechts sturen, naar links schieten.

Da's zo'n jongen die ik niet zo snel netjes zie ritsen in de ochtendspits.

MULTIPLAYER

De graphics zijn niet spectaculair, het komt allemaal een beetje grof over, er is weinig oog voor detail maar de explosies die het scherm doen trillen en het speelveld in rook hullen zijn dan weer schitterend. Ze dompelen je helemaal onder in het strijdgewoel dat losbarst als je eenmaal gas hebt gegeven.
Met name als je Fired Up speelt in de meerspeler stand, want Car Combat games moeten het niet hebben van de Story-mode. Nee, je speelt dit soort games met meer mensen. Het gaat om doden of gedood worden en daar zit hem nu het plezier in. Dat is de meerwaarde van een titel als Fired Up.
En de maps zijn uitermate geschikt voor meerspeler chaos. Ze zijn groot genoeg en voorzien van genoeg schansen om op daken te komen of andere sluipweggetjes die je snel naar wat extra wapens of gezondheidsversterkende objecten leiden.
Completeer dit met een diversiteit aan voertuigen en je zult in moeten zien dat Fired Up een uitermate leuke titel is die het draadloos samenspelen voor Sony op de kaart gaat zetten.

OUT NOW • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6268720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

PLAYSTATION2 / XBOX — STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 8

Hersenloos schietwerk op vampiers en andere griezels in het Wilde Weste

DARKWA



Het Wilde Westen is uiteraard de perfecte setting voor een shooter. Maar kennelijk vond ontwikkelaar High Moon Studios dat toch wat te weinig en besloten zij een aantal monsters en demonen in de strijd te gooien.



Ik zat me net te bedenken dat ik weer eens zin had in een lekkere console-shooter, en enkele dagen later kreeg ik Darkwatch toegeschoven.
Ik heb het afgelopen jaar wel een aantal FPS-titels op de PC gespeeld, maar da's eigenlijk een heel andere ervaring.
Ik heb al eens eerder laten vallen dat ik console first-person shooters zie als de traditionele shooters van vroeger. In de jaren '80 en '90 kwamen er belachelijk veel side-scrolling shooters uit, en tegenwoordig lijken ontwikkelaars er zonder problemen

GENRE: FPS • AANTAL SPELERS: PS2: 1 - 2, XBOX: 1 - 4 + ONLINE • VERWACHT: 7 OKTOBER 2005

STEVEN

GAMEPLAY 8

Meer is het niet, maar ook niet minder.

78 SCORE

TCH

een FPS uit te poepen. En met name omdat elke FPS op de console de inmiddels welbekende besturing met de twee analoge knuppels gebruikt, voelen deze grotendeels allemaal hetzelfde aan.
Dat gaat ook [illegible] voor Darkwatch. En niet alleen deze zogeheten Halo-besturing maakt duidelijk dat ook de makers van Darkwatch goed naar de topper van Bungie hebben gekeken.
[illegible] soort titels moeten zich dus voornamelijk onderscheiden op het gebied van stijl en extra gameplay-[illegible] gelukt [illegible] [illegible] maar ook van [illegible]. De setting is daadwerkelijk [illegible] het [illegible] Wilde Westen [illegible] Buffy [illegible]


Het is jammer dat Indianen in films vaak worden afgebeeld als vredelievende natuurliefhebbers. Hier een meer realistisch plaatje.


Een vrouw met zo'n achterste zou ik niet laten schieten.

OUDE VAMPIER

[illegible] speelt als treinovervaller Jericho, die op een dag [illegible] van een trein die hij berooft iets heel [illegible] aantreft dan zakken met goud.
[illegible] vampier die hij per ongeluk bevrijdt laat zijn vloek nog op de held los voordat hij ervandoor [illegible].
Gelukkig verschijnt er een sexy dame ten tonele die jou meeneemt naar het hoofdkantoor van de Darkwatch, een geheime organisatie die de onmenselijke bedreiging bestrijdt. De vloek die je cadeau hebt gekregen levert je een aantal bovenmenselijke krachten op, zoals de speciale 'bloodvision'.

LEEGZUIGEN

Als je naar bloodvision overschakelt kijk je door de bloeddoorlopen ogen van Jericho, en is het heel

"DE VELE LAADSCHERMEN HOUDEN DE ACTIE WEL EEN BEETJE OP."

gemakkelijk om de [illegible] te [illegible] voorwerpen te [illegible].
Ook krijg [illegible] king over speciale [illegible] krachten [illegible] goede of slechte kant van Jericho.
Soms krijg je bijvoorbeeld de keuze om iemand in leven te laten en zijn ziel te bevrijden, of om toe te geven aan je lusten en hem volledig leeg te zuigen, wat resulteert in jouw reis naar de lichte of duistere kant van het vampier-zijn.
Dit alles levert goede actie op en het geeft een lekker gevoel om met je semi-hightech-wapens (denk aan de crappy film Wild Wild West met mr. Smith) de bizarre vijanden te doorzeven om ze vervolgens nog even met een melee aanval door de lucht te slingeren.

LAADSCHERMEN

De game ziet er niet bijzonder uit, waar de middelmatige renderware-engine voor verantwoordelijk is. Evengoed zijn de duistere en lekker overdreven griezelige omgevingen leuk om te zien en verstoren deze de sfeer absoluut niet.
Het is eigenlijk best knap dat er nog zoveel uit deze engine is geperst.
De vele laadschermen houden de actie echter wel een beetje op, ze zorgen ervoor dat je het idee hebt een verzameling korte sequences te spelen.
Los van deze kleine minpuntjes doet de game wat ie moet doen. Een grijns op je smoel toveren terwijl de vijanden uit elkaar ploffen.
Over de simpele en ongeïnspireerde multiplayer mode is verder weinig interessants te zeggen, behalve dat 'ie alleen op de Xbox een online optie heeft.
Los van de matige graphics en irritante onderbrekingen slaat Darkwatch de spijker op z'n kop. Lekker knallen zonder al te veel een beroep te doen op je hersens, en daar had ik net effe zin in.


Alsof je op donderdagochtend de Londense metro binnenwandelt.

[illegible] • UBISOFT • TEL [illegible] • WWW.DARKWATCH.COM

PSP

JEROEN

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

60 SCORE



F1 GRAND PRIX

Ridge Racer, WipEout Pure, Need for Speed Underground Rivals, Midnight Club 3 Dub Edition, DTM Race Driver 2 en nu ook nog F1 Grand Prix... De PSP is nog maar net uit en heeft nu al een overvloed aan racegames. Voegt F1 nog wat toe aan die line-up?

F1 Grand Prix is het eerste Formule 1-spel dat voor de PSP verschijnt. Dat is tegelijk een pluspunt en een minpunt. Een F1-game moet het hebben van het realisme, het sleutelen aan je auto en het uitdenken van een racestrategie. Een dergelijk spel uitbrengen op een draagbare spelcomputer is natuurlijk vragen om problemen. Op de PSP speel je kortstondig en wil je even snel een spelletje opstarten. Zie het als de snelle hap voor als je even trek hebt.

ARCADE

Voor een Formule 1 spel moet je echter de tijd nemen. Het circuit verkennen, de wagen afstellen, jezelf kwalificeren voor een goede startpositie, om vervolgens de echte race te rijden.
F1 op de PSP heeft behoorlijk moeten inleveren op deze punten. Het is een afgeslankte versie van de consoleversie geworden.
Geen uitvoerige afstellingen voor de wagens, enkel de keuze uit drie opties: agressief, defensief en iets er tussenin. Tijdens de races zul je ook merken dat er remhulp aanwezig is, zodat het rijden over het digitale asfalt een stuk gemakkelijker gaat.
F1 heeft dus een behoorlijke arcade make-over gekregen. Dat is helemaal niet zo erg, maar het moet daarmee wel wedijveren met de overige arcade racers. En dat gaat het spel niet zo heel erg goed af.


Het F1 circus is gewoon een kermis.

GEEN FORMULE 1

Wat uiterlijk betreft ben ik weinig gecharmeerd van deze game. Ik voel meer voor een stilistisch spel als WipEout Pure dan voor de ietwat grauwe en blokkerige graphics van F1. En dat terwijl F1 best een leuke speelstand heeft.
In de scenario-mode is het zaak dat jij bepaalde scenario's goed afwerkt. Denk aan het binnenrijden van de pits met remproblemen of het behalen van de overwinning vanuit schijnbaar kansloze positie.
Het zijn van die spaarzame momenten dat je het spel een warm hart toedraagt.
Maar het is en blijft een F1-spel op een draagbare spelcomputer. Het heeft dan ook niets meer met de racesport van doen. Het is een arcaderacer geworden en daar zijn er al heel wat van beschikbaar op de PSP.
Enkele van deze arcaderacers maken goed gebruik van de beeldende mogelijkheden van de hardware, en daar zit F1 niet tussen.


In feite zijn F1 coureurs gewoon zondagrijders.


Deze was Jurjen "vergeten". Zogenaamd.

OUT NOW • COLUMBIA TRISTAR • TEL. 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

BOMBERMAN



In de jaren tachtig verscheen een spel met een koddig mannetje in de hoofdrol. Dit mannetje kon bommen plaatsen om muurtjes op te blazen. Zo moest hij zich een weg banen door doolhofachtige speelvelden met goede zaken (power-ups) en slechte zaken (vijanden).
De game werd een hit. Dat kan ik best begrijpen, want het was voor die tijd best een aardig spelletje, dat vooral met vier spelers puur genieten was. Wat ik niet begrijp is dat vrijwel hetzelfde spel nu in mijn DS steekt. Dit keer kan ik de bommen met mijn stem laten ontploffen, maar daardoor verandert er eigenlijk niets.
Wat moet ik met die oude troep? Zo briljant is het nu ook allemaal weer niet. En er zijn in de jaren tachtig wel meer leuke spellen verschenen, daar worden we nu toch ook niet meer mee lastig gevallen?
Ik zou deze game gewoon laten liggen, op Internet zijn er, zelfs legaal, genoeg gratis varianten te vinden.

NINTENDO DS **40** SCORE

APE ACADEMY



Persoonlijk vond ik de Ape Escape spellen altijd heerlijke platformspelletjes. Fijne gameplay met een flinke scheut Japanse humor!
Met vangnetten en vreemdsoortige vangmachines moest je op aapjes jagen. Zo ging het in elke Ape Escape, maar niet in deze Ape Academy. Dit is namelijk geen platformspelletje, het is een aaneenschakeling van mislukte mini-games.
Ik vraag me af wie bij Sony Computer Entertainment Europe op het idee is gekomen om de Ape-franchise te gebruiken voor deze game. Boksende apen, naar schatten duikende apen, voetballende apen...het had allemaal best vermakelijk kunnen zijn als men ook had nagedacht over de speelbaarheid van dit alles.
Ape Academy is veruit de slechtste lanceertitel voor de PSP. Als hij je gratis wordt aangeboden raden we je aan om hem niet aan te nemen, want je wordt er niet vrolijk van.
Lekker laten liggen, deze game.

PSP **20** SCORE

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

SCORE **85** | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Als je goede herinneringen hebt aan Mortal Kombat 2 moet je deze game gewoon aanschaffen. Krijg je geen spijt va

MORTAL KOM

SHAOLIN MONKS

Sub Zero: Mythologies was een misbaksel van een game. Daarom verdient een nieuw avontuurlijk spel in het Mortal Kombat-universum het om met de nodige argwaan te worden bekeken. Weet dit vechtavontuur wél te overtuigen?



Eigenlijk berust het hele fenomeen Mortal Kombat op een matige Street Fighter 2-kloon die waarschijnlijk alleen door het überheftige en in de tijd van release zelfs controversiële karakter een bepaald publiek heeft kunnen bereiken.
Ik weet dat dit blad in een minstens zo controversieel verleden elke nieuwe game in de vechtspellenserie blind beloonde met een tien of hoger, maar dat doet niets af aan de feiten.
Ondertussen werken er ook mensen met verstand van videogames bij Power Unlimited, dus moeten dit soort dingen maar eens gezegd worden.

DE MAN MET DE HOED

In Mortal Kombat Shaolin Monks mag je kiezen uit twee van de tofste Kombateers aller tijden, Lui Kang, een Chinese gast die tijdens het vechten jodelt als Bruce Lee on speed, en Kung Lao, de mysterieuze malkees die ik in de dagen van Mortal Kombat altijd simpelweg 'De Man Met De Hoed' noemde.
Met het gekozen mannetje knok je jezelf een weg door levels vol vijanden, inclusief kleine puzzeltjes en hier en daar een kleine klim-en-spring-uitdaging. Je kunt de levels in je eentje doorlopen, maar het wordt een stuk gezelliger als je kiest voor de co-op om met twee spelers tegelijk je tegenstanders tot bloederige pulp te beuken.
De levels en vijanden zijn bijna allemaal herkenbaar uit Mortal Kombat 2, volgens velen waaronder ondergetekende, nog steeds het beste deel uit de serie.

"Chill maat! Ik vroeg je alleen mijn pilsje even koud te maken!"



"Ik ben best tevreden met die messen hoor, alleen bij het wassen van mijn gezicht gaat er wel eens iets mis."



KRAKKEMIKKIG PRODUCT

Als doorgefokte spelcriticus zie ik in deze game een hoop wat me niet bevalt.
De levels steken erg simpel, soms zelfs knullig in elkaar. De camera draait soms automatisch naar plaatsen waar hij niet moet zijn, terwijl de collision detection bij het platformjumpen nogal willekeurig lijkt te beslissen of je een sprong wel of niet hebt gehaald.
Tel hierbij wat andere technische foutjes als het zelden logische spelverloop, en we kunnen met recht spreken van een krakkemikkig product waar alleen een trieste bloedlustige puber enthousiast van zal worden.
Als voorlopige conclusie kunnen we dus gerust stellen dat ik een trieste bloedlustige puber ben.

HERZENLOZE FUN

Wij trieste bloedlustige pubers worden nogal eens met de nek aangekeken, en dat vind ik niet terecht. Wij vormen gewoon een groot deel van het gamende publiek, en daarom vind ik dat onze stem minstens zo zwaar weegt als die van de betweterige spelcriticus.
Voor ons telt technische perfectie minder zwaar dan hersenloze fun, wat is daar mis mee?
Helemaal niets, en met deze Mortal Kombat nog veel minder.

"WIJ TRIESTE BLOEDL
MET DE NEK AANGEK

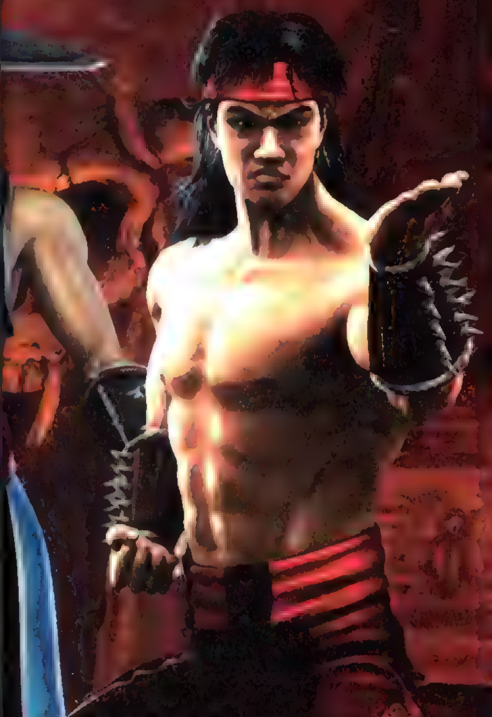
VETTER DAN VET

Je krijgt hele nieuwe kanten en dimensies te zien van alle toffe figuren en omgevingen uit MK2. En wat maakt het nou uit dat die omgevingen vol zitten met onzichtbare muren, proportioneel onjuiste verhoudingen en onlogische opdrachten?
Je moet gewoon een beetje springen en wat dingen proberen, dan kom je er vanzelf achter wat de bedoeling is.
Er zit ook een plattegrondje bij, als er ergens een sleutel staat dan moet je daar iets bijzonders doen om verder te kunnen, bijvoorbeeld een vijand in een hindernis smijten of zo. Hoeveel duidelijker moeten ze het nog voor je maken?
Daarbij: het draait in Mortal Kombat niet om allerlei subtiele technisch perfecte snufjes maar om de brute actie en die is niet alleen zwaar solide en kiezelhard maar ook nog eens vetter dan vet.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • PARADOX DEVELOPMENT • MIDWA

JORJEN

BAT



WALHALLA

Soms twijfel ik, of ik mijn rol als doorgefokte criticus moet hooghouden of gewoon als trieste bloedlustige puber moet spreken, maar in dit geval kies ik absoluut voor het laatste. De game levert zoveel fun en fantastische mogelijkheden om je vijanden te killen dat ik de game breeduit grijnzend heb voltooid.
En nog steeds heb ik het idee er niet alles uitgehaald te hebben. Zo vol zit de game met gemene kleine foefjes, geheime bonussen en verregaande, vaak hilarische samenwerkingsmogelijkheden in de co-op.
Tel daarbij een complete versus mode, en we kunnen met recht spreken over het Walhalla voor de Mortal Kombat-fan.

...IGE PUBERS WORDEN NOGAL EENS ...N, EN DAT VIND IK NIET TERECHT."



Da's handig zeg, vier handen! Kun je gezellig een biertje drinken tijdens het masturberen! Oh wacht... dat kan ook met twee handen.

...ES • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MIDWAY.COM

JAN

PC/XBOX

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	9	85

De PC versie van Fable biedt een paar uur extra gameplay en is verder van dezelfde hoge kwaliteit als op de Xbox.

FABLE
THE LOST CHAPTERS

Fable is opnieuw uit, deze keer met de subtitel The Lost Chapters. Kan de PC versie z'n Xbox broertje overtreffen?



Toen ik Fable voor de Xbox reviewde was ik laaiend enthousiast. Het was niet zozeer de pure gameplay als wel de wereld van Albion waarin ik me liet onderdompelen die me uitermate goed beviel. De gameplay zelf is eigenlijk behoorlijk simpel, veel hack & slash en veel customizen totdat je een unieke hero had. Maar de levende wereld, de humor, de sfeer, en inderdaad, het customizen van je held met stoere tatoeages, rare petten, baardjes en kleding maakte Fable uniek.
Vooral de keuze om als nobele held of als duivelse bruut door het leven te gaan, gaf een glimmend gouden randje aan het geheel.

STOREND

Nu ik de game voor de derde keer speel (de PC game ook als preview) stoor ik me toch wel wat meer aan bepaalde dingetjes. Het van kind tot volwassene groeien gaat bijvoorbeeld wel heel erg snel. De training in de gilde is bijzonder kort en had wat meer diepgang kunnen krijgen. Het savegame systeem werkte prima op console maar op PC wil ik kunnen saven waar ik wil. Het combat/magie systeem is wel erg basic...
Wil dat zeggen dat ik me niet met The Lost Chapters vermaakt hebt? Nee, integendeel zelfs maar een jaar na dato, plaats ik de game wellicht iets nuchterder in perspectief.

EXTRA CONTENT

De grote charme van Fable is nog steeds het unieke ontwerp van je Avatar. Dat kan op PC nog uitgebreider met een shitload aan extra kleding, tatoos en attributen. Ook het Good en Evil element staat als een huis. Het is damn funny om de paniek van de bewoners te zien op het moment dat er een gehoornde ninja look-a-like een dorpje binnenstapt. Terwijl, wanneer je als een nobele witte ridder door het leven gaat, meteen alle vrouwen aan je voeten vallen en mannen je trakteren op gejoel en handgeklap.
Jouw speelstijl zie je terug in het veranderende uiterlijk van je held en de manier waarop NPC's vervolgens weer op jou reageren, en dat is nog steeds een uniek en lovenswaardig spelconcept.
Maar het leukste is de extra content in de vorm van nieuwe regio's, nieuwe personages die in de verhaallijn verweven zijn én bijbehorende nieuwe queesten. Degenen die zich Hoak Coast nog herinneren zullen blij zijn te horen dat de makers daar nu veel meer van laten zien. Het winterse thema zorgt voor de nodige afwisseling. Ook vind je een compleet nieuw eiland op de landkaart van de speelwereld en daar is weer van alles te doen.

NOG MEER?

Fable The Lost Chapters is een grotere game dan het Xbox spel maar niet zo gigantisch veel groter.
Ik denk dat de nieuwe regio uiteindelijk een slordige drie uur extra gameplay oplevert afhankelijk van hoe secuur je te werk gaat.
Ook kun je een tikje beter door blijven gamen nadat je het hoofdverhaal uit hebt gespeeld, al voelt dat ook nu nog steeds niet zo dat je dit wekenlang blijft doen. Ik denk dat de meeste gamers het spel na het uitspelen of helemaal opnieuw gaan spelen om in plaats van Good nu Evil te zijn (of vice versa) of de game wegleggen.
Hoe dan ook; Fable op PC is een zeer aangename, humoristische action-RPG met meer gameplay dan de Xbox versie. Maar stiekem had ik toch op nóg meer gehoopt...

"STIEKEM HAD IK TOCH OP NÓG MEER GEHOOPT..."

Door: **the_rebel** Gooi je heupen los! DISCO INFERNO!!

(Bijschrift via Powerweb)



(Bijschrift via Powerweb)



Door: **Sicksikmans** "Wat is dat kindertjes? Wat staat er achter ome Willem? Een grote Woef? Waar dan? Wijs eens aan."

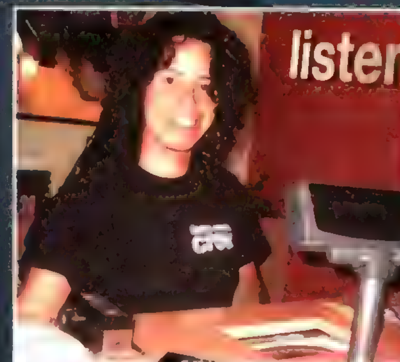
Een boodschap van B.I.G.

B.I.G. REPORT



Carolien, 19 jaar
Verkoopster bij Fame Music

"Als mensen alleen maar games en software kopiëren, kan ik mijn baantje als verkoopster wel vergeten. Zelf heb ik ook geen geld om alle games te kopen, maar voor een vette game heb ik wel geld over. Als ik een game uitgespeeld heb, ruil of verkoop ik hem."





Bas van Berkestijn
Directeur van Woedend! en Woedend Games!

"Er wordt vaak een jaar of langer aan een game gewerkt. De ontwikkeling van een game kost daarom al snel miljoenen euro's. Om dat terug te verdienen moeten er veel spellen verkocht worden. Alleen dan kunnen we in Nederland doorgaan met de ontwikkeling van nieuwe titels."

Eva, 17 jaar

"Ik heb zoveel gezeik gehad met virussen op mijn pc, dat ik wel uitkijk voor ik weer allerlei vage programma's ga downloaden. Zoveel programma's gebruik ik niet, dus ik kan net zo goed de officiële versie kopen."





Skate The Great
Presentator Game Kings

"Het is gezien de niet al te misselijke prijzen van games best begrijpelijk hoor, dat gekopieer, maar vergeet niet dat dit op de langere termijn de games-industrie kapot maakt. Zeg dan maar bye bye tegen je favoriete hobby. Wil je dat? Ik dacht het niet!"

Alles over games & software vind je op bigweb.nl

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 **82** SCORE

In Revenge staat de chaos centraal. Alles draait om de spectaculaire crashes op topsnelheid. Hierdoor komt in ieder geval bij mij het echte racegevoel echter wat in de verdrukking.


De manier om door die smalle steegjes in Assen te komen.


Dit zie je maar zelden, jongens: twee parende sportwagens!



BURNOUT REVENGE

De lol van Burnout lag altijd in het zo vet mogelijk ontwijken van medeweggebruikers. In Revenge gooit developer Criterion het roer echter helemaal om. What the fuck...

Bij sequels verwacht je meer van hetzelfde. Betere graphics, vettere acties, nieuwe wagens, je kent het wel. En in het geval van Burnout had ik al helemaal op niks nieuws gerekend. Deze serie klampt zich, met succes, al heel zijn bestaan vast aan het snoeihard rijden op drukke wegen, met alle spectaculaire gevolgen van dien. So why change?
Groot was dus mijn verbazing toen bleek dat het nieuwe deel, Revenge, totaal andere gameplay biedt. Niks verkeer ontwijken, gewoon er dwars doorheen rammen is hier het motto!

STOER

Bij nieuwe gameplay dient een journalist zich altijd twee vragen te stellen. Voegt de vernieuwing wat toe aan de oorspronkelijke spelervaring en werkt het ook?
Laten we beginnen met het eerste. Wat is de lol van Burnout? Niet het racen; er zijn tig games waarin je kunt racen, en vele zijn in dat opzicht beter.
Nee, de fun zat hem in de crashes. Je speelt Burnout niet om te tonen hoe strak je stuurt maar om je maten te laten zien hoe vet je kunt crashen. Burnout verkoopt dankzij de chaos die je op de weg veroorzaakt. Het is een spel dat draait om stoer doen.
Wat dat betreft is het een slimme move van Criterion om dat aspect nog verder naar voren te halen. Want nu mag je niet, maar MOET je crashen. In Revenge kun je medeweggebruikers gebruiken om je opponenten uit te schakelen. Gewoon snoeihard op de achterbumper van een wagen klappen en deze zo met een rotgang de baan over schieten. Als je het goed doet, raak je met dit 'projectiel' een CPU die dan fataal crasht.
Dit nieuwe aspect is grafisch waanzinnig uitgewerkt. Had je in de vorige delen één crash per halve minuut, nu heb je elke vijf seconden een complete schroothoop in beeld. Je weet niet wat je meemaakt.

NÓG SNELLER

De drang om crashes te veroorzaken (van achteren, niet frontaal van voren want dan crash je zelf) wordt verder gestimuleerd door een turbo-meter die volloopt als je medeweggebruikers een schadepostje bezorgt. En die meter kan maximaal triple turbo opleveren, hetgeen drie keer zo snel is als in de vorige delen. En da's een snelheid die bijna nergens meer op slaat. Need for Speed: Underground is er een gehandicapte slak bij.
Tel daar veel drukkere wegen en plenty obstakels bij op en je hebt totale chaos op de weg. Maar dat wil je ook als je Burnout koopt. Toch?

TWIJFEL

Ja, natuurlijk wil je de totale chaos... maar ik wil die chaos dan ook zelf, bewust veroorzaken. En hier komt bij mij twijfel om de hoek kijken.
Bij de eerdere Burnouts had ik alles zelf in de hand maar bij dit deel vroeg ik me naarmate ik langer reed, steeds vaker af of ik de botsingen wel zelf veroorzaakte of dat het gewoon geluk was. Ik kreeg steeds meer de indruk dat het allemaal zo snel gaat dat je maar op goed geluk gas geeft en kijkt waar het schip (spectaculair) strandt.
Vandaar dat ik toch moet concluderen dat Revenge vooral een rollercoaster is waarop je je laat meevoeren. Immers, het gaat zo achterlijk hard dat echt goed mikken en sturen vaak onmogelijk is.
Dit hoef je echter niet negatief te zien. Soms is het heerlijk om een paar uur in zo'n vette rollercoaster te zitten. Zoek je een dergelijke ervaring, dan zal Burnout je niet teleurstellen. Voor de echte raceliefhebber is dit echter een stapje te ver.


Tja, als je navigatiesysteem zegt: rechtsaf, dan ga je ook rechtsaf.

"ELKE VIJF SECONDEN EEN COMPLETE SCHROOTHOOP IN BEELD. JE WEET NIET WAT JE MEEMAAKT."

VERANDERINGEN

- Revenge Ranking System: hoe agressiever je bent, des te meer Revenge Points je krijgt.
- Meer schansen en secret shortcuts
- Nieuwe mode Traffic Attack (zo snel mogelijk door verkeer).
- Crashbreaker: Bij crash toch nog schade bij CPU's aanrichten.
- Beter uitgewerkte Crash mode (bowling met wagens). Timing is nu essentieel.

CRITERION • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL
GENRE: RACING • AANTAL SPELERS 1 - 2 • ONLINE: 6 • VERWACHT: OUT NOW

PLAYSTATION 2 — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 8

SCORE 70

MUSASHI
SAMURAI LEGEND

Bij het horen van deze titel dacht ik ogenblikkelijk aan Miyamoto Musashi, een samurai die volgens de verhalen zestig duels heeft uitgevochten zonder er ook maar één te verliezen. Bovendien was Miyamoto Musashi de eerste die twee zwaarden tegelijkertijd kon hanteren. Hij maakte zichzelf daarmee legendarisch.

Het spel heeft echter niet zo heel veel met de legendarische Miyamoto Musashi van doen. Hoofdpersoon is niet een kloeke samurai maar een Anime-figuurtje met lang haar en een katana aan zijn zijde. Het verhaal speelt zich ook niet af in feodaal Japan maar in een fantasiewereld. Hoppend van landschap naar landschap is het jouw taak om de slechteriken te verslaan.

ACTIEAVONTUUR

Musashi is een avontuurlijk spel met lichte invloeden uit rollenspellen. Je stuurt hoofdpersoon Musashi door verschillende driedimensionale omgevingen. Je kijkt hem op de rug terwijl je vijanden met simpele knoppencombinaties om zeep helpt.
Misschien wel het leukste is dat je van vijanden nieuwe bewegingen kunt leren. Hiervoor moet je je vijand in het vizier houden zodat een metertje oploopt. Op het moment dat je tegenstander zijn aanval uitvoert, moet je op de knop drukken om jezelf deze beweging eigen te maken.
Zo verzamel je in de loop van het spel een hele hoop nieuwe vechtbewegingen die je als magische krachten kunt inzetten.
Verslagen vijanden geven Musashi ervaring die je automatisch of eigenhandig kunt verdelen over een aantal vaardigheden. Op deze wijze groeit de nog niet zo heel sterke tiener Musashi uit tot een krachtige krijger.

Als zo'n wezen zegt zin in seks te hebben zou ik ook wegrennen...

... op een motor stappen en flink gassen is misschien zelfs een beter idee.

MINDER

Telkens als je een stukje van het spel hebt voltooid keer je weer terug naar je startpunt. Hier kun je goederen kopen zoals voedsel om je gezondheid mee aan te vullen. Tevens kun je er je wapens versterken.
Heb je genoeg geld uitgegeven in je thuisbasis dan zal je weer op pad moeten om een of andere prinses te bevrijden uit de handen van de slechteriken.
Het grootste probleem hierbij is dat je één omgeving wel drie of vier keer achter elkaar moet bezoeken om in het avontuur te vorderen. Dat gaat op den duur behoorlijk vervelen, aangezien je steeds weer op dezelfde vijanden stuit en steeds weer hetzelfde traject af moet leggen. Op deze manier verslapt de aandacht een beetje en ben je minder bereid om verder te spelen. Het grootste manco is dan ook dat het avontuur behoorlijk eentonig wordt.
Alsof ze bij Square Enix echt niets beters konden verzinnen dan alweer een dame bevrijden en deze naar de uitgang dragen(!?). Na twee keer heb ik dat wel gezien.
Musashi mag dan vernoemd zijn naar die legendarische samurai maar de game biedt niets om zo'n legendarische titel te verdienen.

SQUARE ENIX • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SQUARE-ENIX.COM/GAMES/MUSASHI2/

FAHRENHEIT

GRAPHICS 7 REPLAY 7

Met Fahrenheit herrijst het edele genre der adventures als een feniks uit

FAHREN
NON-LINEAIRE LINEAIRE

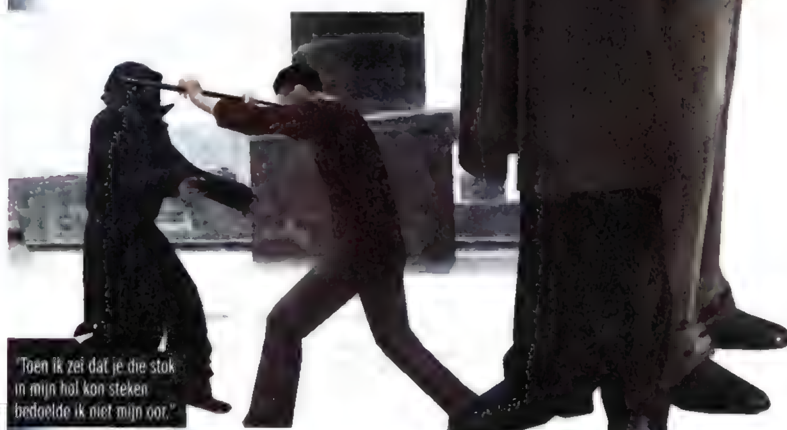
Ontwikkelaar Quantic Dream stak met Fahrenheit haar nek uit. Dit soort lef verdient respect, helemaal nu het eindresultaat zo bijzonder is geworden.

POWER UNLIMITED GOLD

In mijn preview (PU 08) kon je al lezen dat jij in deze 'interactieve film' meerdere hoofdrolspelers bestuurt. Dat is op zich niet zo opvallend, ware het niet dat je zowel speelt met 'moordenaar' Lucas Kane als met de twee rechercheurs die de moord onderzoeken. Later duik je ook nog in de rol van de broer van Lucas.
Het spel is verdeeld in vierenveertig hoofdstukken en die bestaan elk uit verschillende scènes. Sommige hoofdstukken volgen elkaar logisch op, andere momenten kies je zelf welke act je eerst gaat spelen. Fahrenheit is dan ook een non-lineaire lineaire adventure.
Het verhaal en de ontwikkeling van de hoofdrolspelers liggen in grote lijnen vast, maar binnen het verhaal bepaal je zelf de keuzes met verstrekkende gevolgen voor diezelfde hoofdrolspelers.

BEBLOEDE LAKENS

De nacht na de moord wordt Lucas wakker in zijn appartement. Zijn bedlakens zijn besmeurd met bloed.


'Toen ik zei dat je die stok in mijn hol kon steken bedoelde ik niet mijn oor.'


'Ik vind het prima als een vrouw bij hoge nood even gebruik maakt van het herentoilet, maar kan ze dan niet even in een hokje gaan zitten voordat ze een tampon inbrengt?'

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GAMEPLAY 9

90 SCORE

...s. Dit is absoluut een van mijn favoriete games van 2005!

...HEIT

ADVENTURE

Vlak voordat hij (in trance, als een marionet die door iemand anders wordt bestuurd) de rituele moord in het toilet van een eetcafé pleegde, kerfde hij met het moordwapen tekens in zijn arm. Het is dus zaak om je druppelende armen te verbinden. Maar al snel wordt er op de deur geklopt: de politie!

De agent vraagt of het goed is als hij even binnenkomt. Een overbuurvrouw hoorde namelijk afgelopen nacht verdacht geschreeuw.

Als je even daarvoor niet je vuile, bebloede kleren in de wasmachine hebt weggestopt, ben je de pisang en word je gearresteerd. Heb je dit wel gedaan, maar ben je vergeten het dekbed dicht te slaan over de bebloede lakens dan... kun je de agent een smoesje op de mouw spelden.

"Mijn vriendin ligt nog te slapen dus ik heb liever niet dat u mijn slaapkamer binnengaat."

De agent slikt het en gaat weg. Oef! Maar je had ook gewoon meteen bij het ontwaken je bed kunnen opmaken. Dan was er niks aan het handje geweest.

POOKJES KLIKKEN

Tijdens conversaties verschijnen er vier keuzes plus een razendsnel aftellend tijdbalkje boven in het scherm. Je dient nu binnen de gegeven tijd een gespreksonderwerp te kiezen, datgene waarvan jij denkt dat het 't meest zinvolle is. Op dezelfde manier kun je antwoorden geven.

De manier waarop je gespreksonderwerpen kiest, staat model voor de besturing in het hele spel. Sta je voor een dichte deur met een sleutelgat? De rechteranaloge stick omhoog drukken is door het kijkgaatje gluren, de stick naar beneden duwen is de deur openen.

Op andere momenten dien je razendsnel de schouderknoppen in te drukken. Om een vijand van je af te slaan, een drenkeling aan de kant te tillen of iets zwaars te verplaatsen. Gevechten lever je door met de juiste timing je analoge sticks te bewegen. Het knokken via deze getimede sequenties ziet er superstoer uit. Je gooit er heel wat kungfumoves uit en dat oogt fantastisch.

Daarnaast zijn er ook getimede pookje-klik-onderdelen waarbij het zweet iets minder snel door de handpalmen sijpelt. Spelen op je gitaar bijvoorbeeld om je vriendinnetje in de 'mood of love' te brengen. Tijdens dit soort momenten is Fahrenheit op zijn best!

KEUZES & IMPACT

Fahrenheit geeft je de indruk dat je zelf het verhaal bepaalt. Iets wat natuurlijk onzin is, je triggert alleen steeds iets anders. Maar de game geeft je wel op overtuigende wijze het gevoel dat je handelingen impact hebben op het verloop van vier levens.

Daarbij is het overkoepelende verhaal superspannend en zijn de acteerprestaties en bewegingen van de virtuele 'acteurs' van uitzonderlijk hoog niveau.

"DIT IS EEN SPEL WAAR IK HET KOUD EN WARM TEGELIJK VAN KREEG"

Sommige aspecten in Fahrenheit hadden wat beter uitgewerkt kunnen worden, het 'mentale status'-systeem is bijvoorbeeld een beetje knullig, maar desondanks is dit een spel waarvan ik het koud en warm tegelijk kreeg. Hij komt zeker in mijn eindejaarslijstje!


Die klotenduiven worden steeds brutaler.

PS2 / XBOX / NGC / PC — JJ

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

88 SCORE



MADDEN NFL 06

Je hebt van die games, die wil niemand bij ons uit vrije wil spelen. En niet altijd omdat ze slecht zijn...

Madden NFL 06 is namelijk helemaal niet slecht. Het is zelfs een steengoed spel, althans dat weten de Amerikanen mij altijd te vertellen. Madden is daar koning en zelfs een van de beste verkopende games overall.

Maar hoe leuk ik american Football ook vind (ik check af en toe de Amsterdam Admirals), het is een beetje als een Eskimo uitleggen hoe cricket gespeeld wordt of een Pygmee proberen de beginselen van de edele kaatssport bij te brengen.

Het is bloody difficult!

EEN FUMBLE FORCEREN

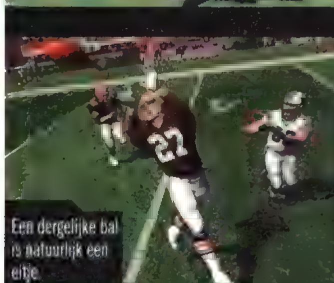
En dus zat ik de afgelopen maand weer flink voor lul in het testhok als ik probeerde met mijn quarterback de wide receiver te vinden. Of als ik met mijn line-backer probeerde een fumble te forceren.

Je ziet, ik ken de sport en haar termen wel, maar niet zoals de Amerikanen hem kennen. En dan ga je toch een beetje nat met dit spel. Want american football is alleen leuk als je de tactiek en de bijbehorende looplijnen kent. En voor al die gasten die nu zeggen, 'aaah, dat leer ik wel even', ik ken geen enkele andere sport die zo vol zit met tactiek.

Ik heb ook nooit gesnapt hoe die chemisch opgeklopte spierbundels al die spelsystemen uit hun kop kenden. Want het zijn er vele tientallen. En als je ze niet kent, dan sta je een beetje voor Jan met de korte achternaam ballen in de lucht te werpen.

Zonder gedegen kennis van de sport haal je niet uit dit spel wat er in zit.


"Jaaaa precies daar ja! En nu heel snel met je tong heen en weer!"


Een dergelijke bal is natuurlijk een eitje.

OPSTAPJE

Wat ziet en voelt Madden NFL 06 goed aan! Het commentaar, de sfeer in het stadion, het geschreeuw van de spelers, de tonnen aan statistieken, de graphics, alles is perfect uitgewerkt.

Sterker nog, ik denk niet dat er een sportgame bestaat waarin de vibe zo goed voelbaar is. Ik genoot echt van alle intro's en breaks. Iets wat ik normaliter meteen weg klik.

Ook op de modes valt weinig aan te merken. Competitie afwerken of met een speler een carrière opbouwen, het zit er allemaal in.

Fun genoeg dus, als je de beginselen snapt. Maar ja, de sport zelf is niet bepaald een open boek. Bij boksen, ijshockey of voetbal zie je meteen wat je moet doen. Maar met American football? Ik ben bang van niet.

Wil je het toch proberen, check dan eerst NFL Street van EA. Dat is een meer laagdrempelig opstapje naar het echte werk.

VERWACHT: OUT NOW • EA SPORTS • TEL. 020-6589988 • WWW.EASPORTS.COM

INFORMATIQUE

méér dan alleen computers

Als je door de bomen het bos niet meer ziet...

...kan je altijd bij INFORMATIQUE terecht!

XFX Extreme Barebone

Met de revolutionaire XFX Extreme PC Barebone* heb je een perfecte basis om je te onderscheiden van de massa. De ingebouwde handgreep maakt deze behuizing tevens zeer geschikt voor de echte LAN party gamer.
Ga extreem...tot het uiterste!

Specificaties:
- Processor: AMD Socket 939
- Chipset: nForce 4
- Type geheugen: PC3200
- Inclusief gratis Toolkit voor assemblage



* Optioneel: Processor, geheugen en harddisk

Artnr: 501301



Bij elke Extreme Barebone wordt een tas meegeleverd in één van de volgende kleuren: geel, zwart of donkerblauw.

€ 619,-

Kijk ook eens op onze website. Je vindt hier ons complete assortiment van maar liefst 22.000 artikelen, voorzien van uitgebreide productinformatie, de meest actuele prijs en voorraad informatie. En vandaag besteld is morgen in huis!



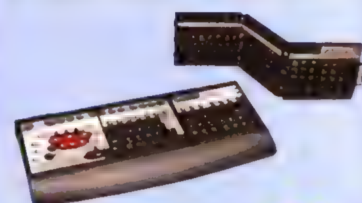
€ 399,-

Dungeon Siege 2 [PC game]



Artnr: 632214

€ 42,-



€ 49,-

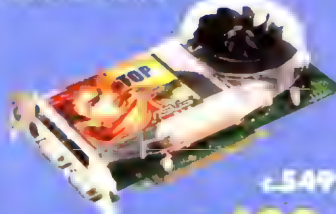
Logitech G7 Cordless Gaming Laser Mouse

- 2000-dpi lasermotor
- Verwisselbare Li-ion batterijen



Artnr: 460429

€ 95,-

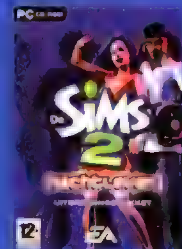


€549,-

€ 499,-

The Sims 2 Nightlife [PC game]

- Uitbreidingspakket voor The Sims 2



Artnr: 632160

€ 34,-

Showroom/Afhaalbalie
Weg en Bos 9
2661 DG Bergschenhoek

Verkoop & informatie
Tel: 010 - 519 18 65
E-mail: verkoop@informatique.nl

Openingstijden
Ma: 11.00-18.00, Di t/m Do: 9.30-18.00
Vr: 9.30-21.00, Za: 9.30-17.00

www.informatique.nl
méér dan alleen computers

JURJEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	9	9	88

Op zoek naar een Tetris-achtige game die lang leuk blijft en er aantrekkelijk uitziet? Je hebt 'm gevonden!

METEOS

Na Polarium dient zich een nieuwe puzzelgame aan die verlangt om met een stokje bestuurd te worden.

Het is wat zeg, zo'n spelsysteem met een stokje. Als je zoals ik letterlijk duizenden games zonder stokje hebt gespeeld, dan word je er vanzelf vrolijk van. Het is weer eens wat anders, hè?

Polarium is een puzzelspel waarin je met het stokje lijnen in beeld moet trekken om vlakken van een kleur te krijgen. Het even simpele als doeltreffende concept wist me een paar maanden geleden meteen te grijpen, en ik bleef tot diep in de nacht met mijn stokje aan het trekken.

In al mijn enthousiasme beoordeelde ik de game met maar liefst 85 punten. Daar heb ik nu spijt van. Want hoe leuk het kernconcept ook mag zijn, ze hadden ook wel wat aan de aankleding mogen doen. Die was nogal aan de sobere kant. Daarom wil ik de game met terugwerkende kracht een score van 80 punten toewijzen.

Wat maakt dat nu uit, die vijf puntjes, hoor ik je denken. Nou, in mijn universum is dat een wereld van verschil hoor.

RAZENDE ROELIE

In het universum van Meteos worden planeten bedreigd door blokken die uit de hemel vallen. Ze vallen snel en onophoudelijk. Als je er niks aan doet, stapelen ze zich op tot de bovenste rand van het speelveld, en dan is het spel voorbij. Je raadt het al, gewapend met een stokje ga jij die blokken als een razende roelie proberen te elimineren.

In de screenshots zie je dat de blokken verschillende kleuren hebben. Als je de punt van het stokje op zo'n blokje zet, kun je hem in een verticale beweging omhoog of omlaag door de stapel slepen. Dus NIET naar links of naar rechts, alleen omhoog of omlaag. Als je op deze manier een rijtje van drie of meer gelijk gekleurde blokjes hebt gevormd (dit mag horizontaal of verticaal zijn) dan veranderen deze blokjes in een soort stuwraketten.

De gelijke blokken vliegen met alle daarbovenop liggende blokken de lucht in. Hoe hoog precies is afhankelijk van de zwaartekracht van de planeet waarop je speelt. Het is de bedoeling om de stapel blokken uit het speelveld te laten vliegen, zodat ze als projectielen naar de vijandelijke planeet op het bovenste scherm worden gelanceerd.

VUURWERK

Het is een simpel concept met een eenvoudige besturing, en dat is een pre in dit soort games. Als je de basisprincipes onder de knie hebt, word je vanzelf gedwongen de diepere strategieën te doorgronden. Je kunt je blokken bijvoorbeeld extra stuwkracht meegeven door binnen een reeds gelanceerde stapel nieuwe rijtjes te maken, of door een terugzakkende blokkenzooi op zo'n manier in een geprepareerde bodemstapel te laten zakken dat er nieuwe rijtjes ontstaan. Tsjoef, spuit zo die hele stapel met kracht de lucht in hè, als een duur stuk vuurwerk of een geiser in IJsland. Andere associaties komen zo snel niet bij mij omhoog. Maar het voelt goed, op een mannelijke manier.

VEEL ZORG

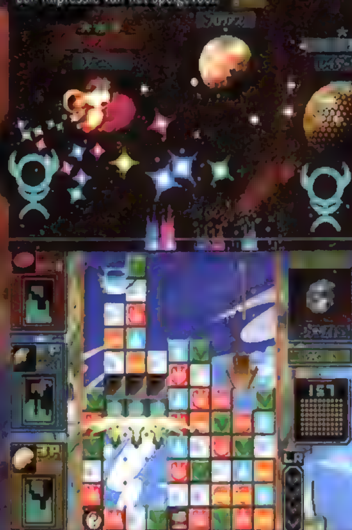
Meteos is langer leuk en uitdagender dan Polarium. Dat komt deels door toeval, gewoon omdat het concept iets onzichtbaars heeft wat langer leuk en uitdagend blijft. Maar het helpt ook wel dat er allemaal goed bedachte spelvarianten zijn toegevoegd en je gelanceerde blokken na afloop van een potje kunt fuseren voor extra planeten en speciale voorwerpen.

En er is bij Meteos ook veel meer zorg besteed aan de aankleding en afwerking.

De muziek is lekker gek, geluidseffecten en achtergronden geven een goed gevoel, het geheel wordt strak en kleurig gepresenteerd. De multiplayer is met een enkele spelcassette al heerlijk hectisch.

STERKE AFTREKSELS

In vergelijking met het goddelijke Tetris en sterke aftreksels als Puyo Puyo, vind ik Meteos uiteindelijk toch te weinig bijzonder om er meteen een Gold Award aan te hangen. Maar als je op zoek bent naar een soortgelijk spelletje voor je DS dat toch weer een beetje vreemd en anders is, dan is Meteos absoluut de game om te gaan halen.


Maak met je vinger verticale bewegingen over deze pagina voor een impressie van het spelgevoel.


Steeds vaker duikt sluikreclame voor het Groene Kruis op in videogames.

"TSJOEF, SPUIT ZO DIE HELE STAPEL MET KRACHT DE LUCHT IN HÉ, ALS EEN DUUR STUK VUURWERK OF EEN GEISER IN IJSLAND."


Hebben ze toch nog een hemelse toepassing voor het tweede scherm gevonden.



Dat kroontje hebben ze vast wel verdiend, maar een Gold Award zit er net niet in.

D ENTERTAINMENT • BANDAI • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL
GENRE: PUZZEL-ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **90** | GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

De eerste Gold Award voor een DS-game! Welkom DS, welkom in de wereld van de volwaardige spelcomputers! We dachten al, waar blijf je nou!



ADVANCE WARS DUAL STRIKE

LAAT DIE STYLUS MAAR ZITTEN

De derde Advance Wars in Europa biedt vooral meer van hetzelfde. Daar is in dit geval erg weinig mis mee.

Toen ik hoorde dat Advance Wars op de DS zou worden uitgebracht, was ik meteen enthousiast. Want ik vind weinig dingen zo ontspannend als het spelen van Advance Wars.
Op het strand, of op een terras bijvoorbeeld. Rustig even nadenken over mijn volgende zet. Dat is voor mij echt genieten. Ik vind het echt niet erg om een paar uur op een vliegveld te moeten wachten op een vertraagde vlucht, zolang ik Advance Wars maar bij me heb. De game slokt me helemaal op, ik vergeet alles en iedereen om me heen.

Soms baal ik er wel eens van dat ik al het vliegtuig in moet. Tijdens het opstijgen mag er namelijk niet gegamed worden. Maar als we eenmaal in de lucht hangen, gaat 'ie meteen weer aan!
Oh ja, die tank wilde ik daarheen sturen... als ik nu eens wat indirect vurende eenheden achter die bergwand opstel... moet ik misschien die stad al proberen te bezetten, of zal ik... huh? Wat wil die vrouw van mij? Mijn DS moet uit? Waarom? Huh? Gaan we nu alweer landen?
Zo speelde ik me vliegend, treinend en terrassend een weg door de campagnes van Advance Wars 1 en 2 voor de GBA. En inmiddels ook al door Advance Wars: Dual Strike op de DS.

ACHTERSTE

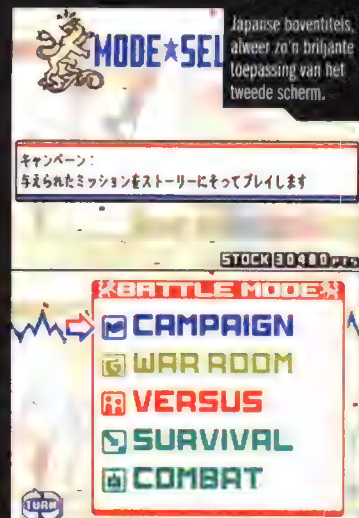
Een andere reden dat ik vol enthousiasme toeleefde naar de release van Dual Strike, was de belofte om mijn strategische zetten dit keer met de stylus op het Touch Screen te kunnen maken. Wauw. Dat klonk wel heel relaxed. Zou de game daar dan nóg leuker van worden?
Het antwoord op die vraag is wat mij betreft nee, en daar keek ik zelf ook van op. Ik heb zelfs nog een tijdje in de ontkenningsfase gezeten, bleef stug doorspelen met mijn stylus, misschien moest ik gewoon nog even wennen. Maar toen ik toch weer eens een foute zet had gedaan door niet helemaal correct op het schermpje te tikken, stak ik mijn stylus in het achterste van de DS, om hem er niet meer uit te halen.

TURBULENTIE

Het is heel goed mogelijk hoor, om accuraat met de stylus te spelen. Als je op een eenheid tikt, verschijnt het bereik ervan transparant op de gevechtsplattegrond. Tik je de tweede keer ergens in het bereik, dan wordt de eenheid er naartoe ver-



Ja, voor zulke lange benen zijn wel twee schermpjes nodig.



Japanse boventitels, alweer zo'n briljante toepassing van het tweede scherm.

NRE: TURNBASED STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: 30 SEPTEMBER 2005



plaatst. Je hoeft dan alleen nog maar een keertje op het pop-up-venstertje te tikken om je move te bevestigen.
Als je op een stad bent geland, kun je ook op een vlaggetje tikken om de stad te bezetten, als je naast een vijandelijke eenheid staat, kun je op een vlammetje tikken om het vuur te openen.
Het werkt allemaal prima, alleen wil het wel eens gebeuren dat je tijdens grote, langdurige operaties wat slordig wordt en er een keertje naast tikt. Meestal geen ramp, maar soms wel.
Ik liet bijvoorbeeld eens een reuzenraket landen op mijn eigen oranje troepen, in plaats van op die blauwe van de vijand. Daarna was ik er bijna krampachtig alert op dat het niet nog eens zou gebeuren. Tijdens de eerste tekenen van turbulentie stopte ik al met spelen, want elke verkeerde zet kan in dit soort oorlogsspellen de ondergang betekenen. Al met al maakt dit het spelen van Advance Wars met een stylus voor mij minder ontspannen dan met de gebruikelijke knoppenbesturing. Ook al omdat het gewicht van de DS met de klassieke besturing gelijkelijk over twee handen is verdeeld, en tijdens lange speelsessies is dat gewoon comfortabeler.

TWEE BEVELHEBBERS

Gelukkig is de stylusbesturing niet de enige vernieuwing die in Dual Strike is doorgevoerd. De titel zelf verwijst al naar de mogelijkheid om met twee bevelhebbers tegelijk hetzelfde leger aan te voeren. Als je bekend bent met de serie, weet je dat elke bevelhebber je eenheden andere eigenschappen geeft. Troepen kunnen bijvoorbeeld over grotere afstanden worden verplaatst, brengen meer schade toe of kunnen gemakkelijker over lastige terreinsoorten reizen als ze onder bevel staan van een bepaalde commandant. Ook kun je met elke commandant een unieke speciale vaardigheid inzetten als zijn speciale sterrenmetertje ver genoeg is volgelopen. Je kunt het dan bijvoorbeeld raketten laten regenen op de tegenstander, of je kunt indirect eenheden over grotere afstanden laten vuren.

SYOGUNS

In de loop van het avontuur komen 27 verschillende bevelhebbers beschikbaar. Syoguns worden ze genoemd. Deze kun je telkens in zelfgekozen combinaties aan een missie laten beginnen. Aan het eind van elke beurt kun je ervoor kiezen om dezelfde Syogun aan te houden, of om te ruilen met zijn partner.
Dit zorgt voor allerlei extra strategische mogelijkheden. Als je het sterrenmetertje van beide commandanten bijvoorbeeld helemaal vol hebt laten lopen, kun je zonder tussenkomst van de vijand beide Syoguns na elkaar laten aanvallen, wat garant staat voor spectaculaire blitzkrieg-manoeuvres.
Het wordt helemaal interessant als je twee of drie legers tegelijk kunt besturen, waardoor je dus de speciale krachten van zes zelf gekozen commandanten kunt inzetten. De ervaringspunten die je hiermee verdient, kun je gebruiken om bepaalde kwaliteiten van je Syoguns te verbeteren.


"Oppassen jongens, de vijand schijnt te beschikken over vliegende dildo's."

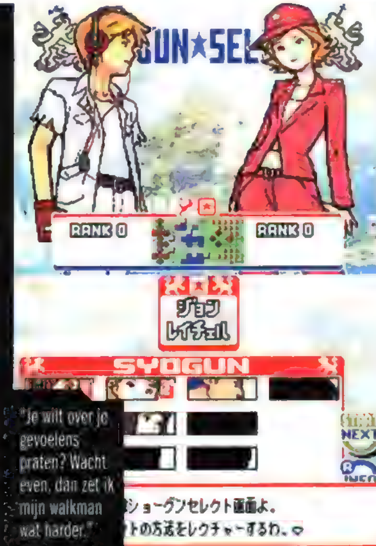
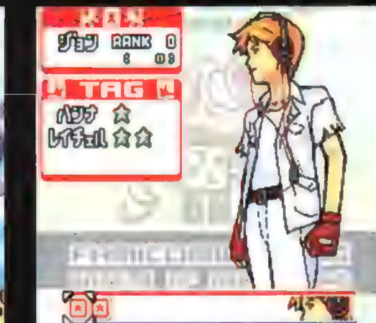
GIMMICKS

Het tweede scherm van de DS wordt meestal gebruikt om gegevens over een geselecteerde eenheid te tonen. De hoeveelheid brandstof, het bewegingsbereik, de ondergrond waarop de eenheid zich bevindt, de soorten eenheden die hij aan kan vallen, dat soort dingen.
In speciale missies wordt het tweede scherm gebruikt om een tweede front in beeld te brengen, of een superruimtewapen dat vernietigd moet worden door er vanaf het onderste scherm raketten naartoe te lanceren.
Het zijn leuke variaties die voorkomen dat alle missies op elkaar gaan lijken, en ook de eigenlijke gevechtsplattegronden zijn gevarieerder en meer met gimmicks doorspekt dan in vorige Advance Wars-avonturen.
Dit voelt echter meer als aankleding dan dat er daadwerkelijk iets is veranderd aan de gameplay. Die is gewoon vertrouwd goed, met de focus op de dubbele Syoguns als meest voelbare vernieuwing.

VERBETEREN

Eigenlijk vind ik dat een spel wat meer vernieuwing moet bieden om een Gold Award te verdienen, maar deze Advance Wars is weer zo verschrikkelijk tof om te spelen, en er valt zoveel te doen... ik kan het gewoon niet over mijn hart krijgen hier minder dan negentig punten aan te geven.
Naast de heerlijk lang durende campagne biedt de War Room nog eens een bijna onuitputtelijke hoeveelheid extra maps, terwijl de Versus Battle de mogelijkheid biedt om met twee tot acht spelers tegelijk te strijden, en het nieuwe speltype Survival spelers motiveert om heel goed over elke zet na te denken.
En, oh ja, dan is daar nog het nieuwe speltype Combat, waarin je voor het eerst je eenheden direct (dus niet om beurten) over de plattegrond kunt besturen. Dit is erg vernieuwend en aardig om eens te proberen, maar het heeft mij niet langer dan een kwartiertje van de vertrouwde manier van Advance Wars-spelen kunnen houden.
Aan sommige spelconcepten valt gewoon niet zoveel meer te verbeteren.


Pfff, alweer zo'n stealth-game.

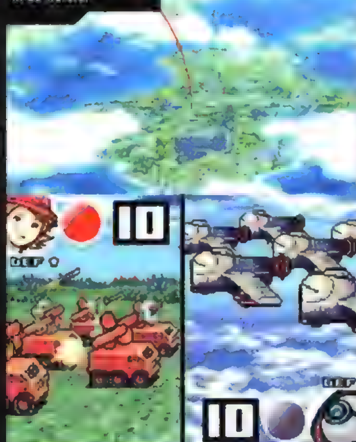


"Je wilt over je gevoelens praten? Wacht even, dan zet ik mijn walkman wat harder."

"TOEN IK TOCH WEER EENS EEN FOUTE ZET HAD GEDAAN DOOR NIET HELEMAAL CORRECT OP HET SCHERMPJE TE TIKKEN, STAK IK MIJN STYLUS IN HET ACHTERSTE VAN DE DS, OM HEM ER NIET MEER UIT TE HALEN."


Als je het bovenste schermpje te dicht bij je mond houdt, loop je kans dat 'ie beslaat.


Welke idioot is eigenlijk op het idee gekomen om screens uit de Japanse versie te plaatsen?

Schieten kunnen ze, maar wat camouflage betreft hebben ze nog wel wat te leren.


Een aardig overzicht van de actuele toestand in de wereld.

SCORE **75** | GRAPHICS 9 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8



Ik ben eerlijk gezegd een beetje klaar met de Myst-serie. Maar verstokte fans kunnen zonder problemen een hele punt bij mijn eindcijfer optellen.

MYST V: END OF AGES

Myst V: End of Ages moet het sluitstuk vormen van de wereldberoemde, langlopende adventure-serie. De slimste jongetjes en meisjes van de klas mogen nog één keer hun hersens breken op de moeilijkste puzzels uit de geschiedenis van de computergames.

Terwijl het adventure-genre worstelt om haar hoofd boven water te houden, of volledig reïncarneert tot een modern, nieuw genre in de vorm van Fahrenheit (zie elders in deze PU), doet Myst eigenlijk al jaren hetzelfde.
Los van de grafische, muzikale en technologische innovaties, is Myst V in de kern niet heel veel anders dan de mijlpaal die de allereerste Myst was. En waarom zouden de makers ook anders te werk gaan? De combinaties van mysterieuze locaties, fotorealistische graphics en hersenpijnigende puzzels blijkt elke keer weer aan te slaan.

STENEN TABLETTEN

In deel V - het officiële sluitstuk - is het niet anders. Ook nu puzzelde ik met een combinatie van vreemde symbolen en apparaten, mysterieuze vertrekken en dichte deuren.
Ik stuitte op logboeken vol hints en vond ook weer de bekende boeken die dienen als gateways naar andere werelden. Dat zijn in deze game zowel bekende Myst-plekken als volledig nieuwe.
[illegible] slates. Dit zijn stenen tabletten met symbolen die [illegible]


Dan hebben we toch liever gewoon een moestuintje.


Elk mysterieus eiland verdient een golfbaan als deze.

vermoeiend. Ik kon er niet altijd de concentratie voor opbrengen.
Zoals het een goede Myst-game betaamt, zijn er ook nu schijnbaar onoplosbare puzzels. Ik vond deel 4 al behoorlijk pittig maar deel 5 gaat daar nog eens dik overheen.
Myst-spelers van het eerste uur lusten hier natuurlijk wel pap van, maar door de esoterische taal en de afwijkende werelden waarin ik rondhing, voelde ik me altijd wel wat vervreemd van de omgeving. Alsof je verblijft in een majestueus mooi openluchtmuseum waar de suppoost een onbekende taal spreekt.

CLANNAD & YES

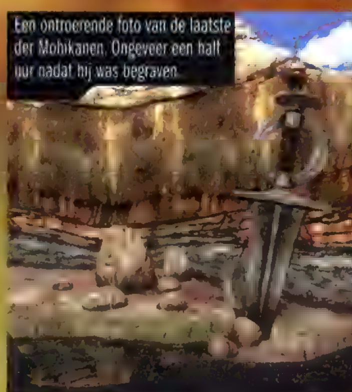
Grafisch is Myst V weer een pracht om te aanschouwen. Alsof je ronddartelt in de platenhoezen van Clannad en Yes, al zullen deze bands weinige PU-lezers wat zeggen, besef ik me op het moment dat ik dit opschrijf.
Ik vraag me af of de huidige generatie ADHD-gamers het geduld kan opbrengen om in een zwe-[illegible] wereld als deze rond te dwalen. Al blijft het oplossen van de reeks prikkelende puzzels in mystieke omgevingen natuurlijk leuk voor jong en oud. In deze puzzels speelt ook het geluid een belangrijke rol, en dan is het fijn dat ook op het gebied van de audio erg sfeervolle taferelen worden geschapen. Je ogen en oren de kost geven is allesbehalve een straf in Myst V.

FRAAI VOER VOOR FANS

Je hoeft geen Myst-veteraan te zijn om Myst V te kunnen spelen, al hebben fans van de beroemde reeks wel meer herkenbare momenten in het spel. Personages uit vorige games, waaronder familieleden van Atrus, maken hun opwachting en ook de verhaallijnen komen eindelijk samen.
Voor de echte fans is dit een absolute aanrader, zelf ben ik een beetje uitgekeken op de serie.
Na de zoveelste vreemde machine en de zoveelste reeks vreemde tekens die ik moest ontcijferen, kon het spel me niet echt meer boeien. Het nieuwe, het spannende is er af.
Ik weet na twaalf jaar Myst-gameplay inmiddels wat te verwachten van een Myst-titel en dat maakt de ervaring erg voorspelbaar. Ik verkies inmiddels een spannend verhaal boven fotorealistische IQ-testjes, al zijn er honderdduizenden Myst-adepten die daar heel anders over denken.
Voor die spelers is Myst V dan ook een prima finale. Hen kan ik End Of Ages van harte aanbevelen.


Eigenlijk zou er dan ook nog een bordje "niet op dit knopje drukken" moeten staan.

"IK VERKIES INMIDDELS EEN SPANNEND VERHAAL BOVEN FOTOREALISTISCHE IQ-TESTJES"


Een ontroerende foto van de laatste der Mohikanen. Ongeveer een half uur nadat hij was begraven.


Leuk hoor, dat Myst weer terug is. Al hadden we de game eerlijk gezegd geen moment gemist.

CYAN WORLDS • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.MYSTWORLDS.COM
GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

FAR CRY INSTINCTS

SCORE 88	GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Far Cry Instincts is een absolute must-have voor iedere shooterfanaat met een Xbox in huis.



Zelfs met de reuk van een bloedhond en het zicht van een lynx blijft het lastig speuren naar Xbox-exclusieve games de laatste tijd. Gelukkig verblijdt Ubisoft de Xbox-achterban met Far Cry Instincts.

De tijd tussen het verschijnen van de PC-versie van Far Cry en de Xbox-Versie was lang, erg lang. En toch heeft Far Cry op PC nog weinig aan kracht ingeboet. Tijdens mijn laptoptest, een aantal nummers geleden, installeerde ik de shooter opnieuw om de kracht van de diverse machines te testen. Voordat ik het wist rende ik opnieuw enthousiast rond in de grote, vrije eilandenpracht.
Gamers die eenzelfde vrijheid verwachten in de Xbox-versie, moet ik een kleine waarschuwing geven. FCI (Far Cry Instincts) is namelijk niet zo free roaming als de PC-versie.
De gebieden van de tropische eilandenarchipel en zompige jungles zijn kleiner van opzet. Waar je op PC soms wel vijf verschillende routes kon afleggen in een bepaald gebied, is dat op Xbox een stuk beperkter.
Dit staat het spelplezier gelukkig niet in de weg. Ubisoft heeft zoveel vernieuwd en veranderd dat je bijna van een totaal andere game kunt spreken. Van een poort is in ieder geval geen sprake.

GEEN POTTENKIJKERS

Het verhaal is redelijk hetzelfde gebleven.
Jij bent de stille, stoere bikkel Jack Carver. Kort nadat je door fotografe Valerie bent afgezet op een tropisch eiland, wordt je boot aan gruzelementen geblazen door boos kijkende huurlingen.
Het blijkt dat biochemicus Dr. Herman Krieger geheim onderzoek doet naar de oerkrachten die besloten liggen in het genmateriaal van de mens, en daarbij geen pottenkijkers wenst.
Al snel wordt Jack gevangen genomen door Crowe, de opgepompte baas van het minileger huurlingen op het eiland. Deze injecteert je met een vreemd serum waardoor je langzaam transformeert tot supermens.

KLEINE VERNIEUWINGEN

FCI is een lekkere shooter die in vergelijking met de PC-broer een aantal leuke, kleine vernieuwingen heeft gekregen.
Je krijgt dit keer bijvoorbeeld een mes in handen waardoor je beter stealth kills kunt uitvoeren en dus minder opvallend te werk kunt gaan. Ook zijn er meer gedempte wapens en zul je – net als in het origineel – slechts beperkt wapens mee mogen zeulen. Je zult vaak moeten kiezen: ga ik voor de sniper + uzi of kies ik voor de bazooka + pistool met demper?

HALF-LIFE 2 OF FAR CRY?

Ook die andere PC-monsterhit waarin flink geknald wordt komt naar de Xbox. Ik heb het dan natuurlijk over Half-Life 2. Groot verschil is dat Half-Life 2 op Xbox puur en alleen een singleplayer game is. Eenmaal uitgespeeld is 't over en uit. De multiplayer gameplay van Far Cry Instincts is écht een meerwaarde. Uiteindelijk zul je waarschijnlijk meer uren met Ubisoft's gamepje doorbrengen dan met Valve's avontuur. Het is dus maar net waar je het meeste waarde aan hecht.

UBISOFT • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.FARCRYGAME.COM



Ben je een schietgraag type, dan zal het je goed doen dat je ook dubbele guns kunt hanteren.
Leuker vind ik echter de nieuwe rol-op-je-rug move. Je kunt bijvoorbeeld onder een hutje kruipen om liggend op je rug door de gaten in de vloer je vijanden aan stukken te knallen. Lekker hoor.
Andere kleine vernieuwingen zijn verwerkt in de (hoofd)personages en het verhaal.
Zo is Krieger op de Xbox meer een verstrooide baardmans dan de technocraat die hij op de PC was en heeft ook Crowe een nieuw uiterlijk gekregen. Hij is nu veel meer een commando geworden die zijn spierballen graag laat rollen.
Laat ik ook het zetten van valstrikken niet vergeten. Minder interessant voor triggerhappy gamers, een aanwinst voor liefhebbers van een meer voorzichtige speelstijl.

GROTE VERNIEUWINGEN

Op het moment dat je oerdriften tot wasdom komen en je je Predator-moves volledig kunt toepassen, slaat het spel een beetje te ver door. Je bent dan namelijk zo sterk, dat je bijna onoverwinnelijk bent.
Gelukkig gebeurt dit pas na 2/3 van de game maar toch, de balans is een tikje zoek.
Je Feral Powers laten je op hoge snelheid door het beeld rennen, vijanden meters de lucht in rammen en deuren uit hun voegen trappen. Als het neefje van de Hulk ruk je mounted guns van hun statief en draag je deze kanonnen en zware mitrailleurs bij je alsof ze van bordkarton waren gemaakt.
Wanneer je je Feral Powers goed gebruikt ben je eigenlijk onverslaanbaar. En als je onverhoopt schade oploopt, ren je snel weg om even op adem te komen. Door regeneration vult je health zich binnen korte tijd vanzelf weer aan.
De effecten die met dit alles gepaard gaan, zijn erg fraai. Door Feral Smell laten vijanden gele wolkjes achter hetgeen reuk symboliseert. Met Feral Vision


En toch schijnt vliegen een van de veiligste manieren van transport te zijn.

zie je je vijanden feloranje oplichten in het donker. Spurten gaat gepaard met ongemakkelijk gehijg van jouw kant en het blurry ogen van het scherm. Alleen het druipende kwijl uit je mondhoeken ontbreekt nog.
Deze grafische effecten zijn top - let bijvoorbeeld ook eens op je zicht als je onderwater hebt gezwommen en weer boven komt, de wereld om je heen zal heel kort even wazig zijn - maar de Feral moves zijn wel heel erg sterk. Een onsje minder had ook wel gemogen, nu word je naar mijn mening net iets te veel supermens.


Met de schepping van de Aarde heeft God een mooie klus geleverd. Maar misschien had hij de mens beter achterwege kunnen laten.

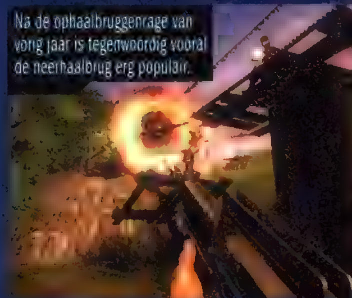
"UBISOFT HEEFT ZOVEEL VERNIEUWD EN VERANDERD DAT JE BIJNA VAN EEN TOTAAL ANDERE GAME KUNT SPREKEN."



HOOKED!

Waar de singleplayer ervaring van Far Cry Instincts zeer onderhoudend is, is de multiplayer ronduit verslavend. Want hoe goed de tegenstanders zich ook gedragen, niets haalt het bij de onvoorspelbaarheid van vijanden van vlees en bloed.
Zoals jullie in het vorige nummer al hebben kunnen lezen, waren Boris en ik direct 'hooked' tijdens de multiplayer-sessies in Montreal waar we de game twee maanden geleden onder handen namen.
In de multiplayer komt het hele Predator-concept ook wat beter uit de verf omdat die van kortere duur en bovendien beter in balans is.
Zo kunnen maximaal twee man Predator zijn in de Predator mode terwijl de rest de twee trachten uit te schakelen door 40 seconden lang een snerpend signaal uit te zenden.
De Predators worden willekeurig aangewezen dus weet je van te voren nooit wie de volgende ronde de Predator wordt.
De overige speltypen zijn eveneens fantastisch dankzij prikkelend leveldesign, veel en vette wapens en toffe voertuigen.
Kortom: als totaalpakket is FCI op Xbox een hele grote, maar de PC versie blijft voor mij nog steeds de nr. 1!


Als jij zo'n geurspoor achterliet...zou ik je niet achtervolgen.


Na de ophaalbruggenrage van vorig jaar is tegenwoordig vooral de neerhaalbrug erg populair.


Om Expeditie Robinson 2006 extra spannend te maken, heeft John de Mol enkele nieuwe elementen geïntroduceerd.

MAPJE MAKEN?

Alsof de verschillende singleplayer en multiplayer onderdelen je nog niet lang genoeg aan de buis kluisteren, komt FCI met een uitermate gebruiksvriendelijke map-editor waar zelfs onze bejaarde eindredacteur nog mee overweg kan. De zogenaamde Sandbox Editor laat je levels eenvoudig in elkaar knutselen. Vervolgens deel je je zelfgemaakte levels via Xbox Live met je vrienden.


Na een lange dag in de jungle werden de jongens het nooit meteen eens over wie het eerst de wc mocht gebruiken.

GENRE: FIRST PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: 23 SEPTEMBER

PORTABLE SPELSYSTEMEN

MINDERWAARDIG AAN DE TV-CONSOLES?

In 2004 bestonden er nog geen mobiele spelsystemen die overtuigende 3D-werelden in beeld konden toveren. Maar het is inmiddels 2005, en er liggen twee van dat soort systemen in de winkel. JURJEN



De PSP van Sony is een stukje krachtiger dan de Nintendo DS als het op 3D-beelden aankomt. Meer dan een stukje, durf ik te zeggen na het spelen van de nieuwe GTA. Maar dat doet geen afbreuk aan het feit dat ook de DS mooie 3D-beelden kan genereren.
De forse levels van Super Mario 64 schoven zonder haperingen over het bovenste schermpje. De 3D-demo van Metroid Prime: Hunters toont dat ook fijne details en lichteffecten tot de mogelijkheden behoren.
En dus heeft de 3D-revolutie eindelijk ook de mobiele spellenmarkt bereikt, en beleven we vanaf 2005 ook in de trein en op het schoolplein alleen nog maar driedimensionale avonturen. Toch? Dus niet.

2D-PLATFORMERS

Nintendo blijft gewoon vrolijk doorgaan met het uitbrengen van 2D-platformers en puzzelaars. Kijk eens naar kenmerkende titels als Kirby's Canvas Curse, Meteos, Advance Wars 2 en Mario & Luigi 2. De graphics onderscheiden zich nauwelijks van die van de SNES of Game Boy Advance!
Zo af en toe wordt er wel wat gegoocheld met 3D, in games als Nintendogs en New Super Mario Bros. bijvoorbeeld. Maar echte, werkelijk nieuwe 3D-werelden worden niet of nauwelijks geschapen, hooguit geïmporteerd van andere spelsystemen, zoals de reeds genoemde Super Mario 64 (van de Nintendo 64) en Resident Evil (van de PSX).

REMAKES EN SPIN-OFFS

Sony denkt voor de PSP veel meer in drie dimensies. Vreemd genoeg valt in het assortiment voor de PSP juist het gebrek aan 2D-spellen op, een enkel puzzel- of vechtspelletje daargelaten.
Maar er is wel iets bijzonders aan de hand met de 3D-games op de PSP: het zijn veelal remakes van games die het op de PS1 en PS2 al goed deden.
WipEout, Ridge Racer, Virtua Tennis en GTA Liberty City Stories worden weliswaar niet gepresenteerd als remakes of spin-offs, ze zijn het wel.
Ik ben misschien een beetje kort door de bocht, want er zijn altijd uitzonderingen die de regel bevestigen. Toch meen ik een trend te signaleren. De trend om de lat wat lager te leggen als een game voor een mobiel systeem wordt uitgebracht. En dit is geen nieuwe trend. Misschien is het woord trend wel helemaal niet op zijn plaats. Nintendo heeft er immers al dik twintig jaar succes mee.
Mobiele spelsystemen worden door spellenmakers behandeld als minderwaardig aan de tv-consoles, en het ziet er niet naar uit dat daar binnenkort verandering in komt.



MINSTE WEERSTAND

Waarom verschijnt een game als The Legend of Zelda: The Twilight Princess niet exclusief voor de Nintendo DS? Er zal ongetwijfeld wel een Zelda voor de DS verschijnen, maar dat wordt waarschijnlijk een game die erg lijkt op het tweedimensionale A Link to the Past, of een remake van Ocarina of Time.
Originele games van het kaliber God of War of Metal Gear Solid 3 hoeven we ook niet te verwachten op de PSP. Wat dat betreft kiest Sony ook gewoon de weg van de minste weerstand. Ze hebben nog genoeg oud materiaal op zolder dat geschikt is voor hergebruik in portable spelletjes.

LUCRATIEVE FORMULE

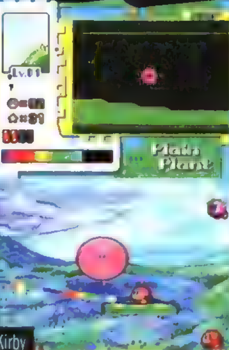
Spelontwikkelaars lijken een lucratieve formule te hanteren: ontwikkelingskosten voor een portable game = het gebruikelijke budget gedeeld door tien.
Het ontwikkelen van een complete nieuwe 3D-wereld met alles erop en eraan, het lijkt een te grote investering voor de mobiele doelgroep, die blijkbaar ook wel met minder tevreden is. Nintendo kiest voornamelijk voor snel te maken werelden in 2D, Sony blaast oude 3D-werelden nieuw leven in.
Ik hoop dat dit tijdelijke verschijnselen zijn. Nu er eindelijk sprake is van twee aan elkaar gewaagde concurrenten op de mobiele spelenmarkt moet er meer mogelijk zijn. Want waarom zou een mobiele game minder moeten bieden dan eentje voor een tv-console?


Virtua Tennis


DTM 2


WipEout Pure


GTA: Liberty City Stones


Kirby


Mario & Luigi


Prime

SCORE **88**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	7

Nintendogs lijkt meer op een huisdier of vriendin dan op een spel, dus weet waar je aan begint.

nintendogs

Een bijzonder knap gemaakt product voor een bijzondere doelgroep. Grote kans dat jij als PU-lezer geen deel uitmaakt van die doelgroep.

Ik zat laatst weliswaar in een lege coupe, maar zelfs dan is het een beetje gek om tegen een spelcomputer te praten.
Wolfje! Zit! Wolfje! Dood! Wolfje! Spring!
Ik vind het zelfs nu een beetje gênant om te doen, terwijl ik hier helemaal alleen in mijn werkkamer zit.

TAMAGOTCHI

Het grote idee achter Nintendogs is terug te voeren op een klein eivormig zakcomputertje dat Tamagotchi heette en begin jaren negentig een wereldwijde rage ontketende. Het idee een virtueel vriendje overal bij je te dragen en verantwoordelijk te zijn voor zijn verzorging en welzijn, dat zou je de basis van het concept kunnen noemen.
In Tamagotchi was dit vriendje een gek vogelachtig monstertje, in Nintendogs is het een levensecht bewegende puppy van een ras naar keuze. In Tamagotchi waren de mogelijkheden debielerig beperkt, in Nintendogs is er meer mogelijk dan je zou verwachten.

SPREKEN

Het hondenspel begint met een magisch moment, je mag een puppy uitkiezen in de kennel. Als je met je nieuwe hondje bent thuisgekomen, moet je hem eerst een naam geven. Dit doe je door deze naam drie keer in de microfoon van de DS te spreken. Vervolgens zal je hondje op deze naam reageren, en kun je hem zijn eerste kunstje leren.
Als je hond spontaan iets leuks doet, of als je hem met stylusbewegingen aanspoort een kunstje te doen (bijvoorbeeld zitten, springen, een poot geven), dan kun je aansluitend het commando inspreken wat jij erbij vindt passen. Een correct

SPEELTJES

Via het Touch Screen kun je je hondje direct aanraken en aaien, wat eigenlijk best een apart gevoel is. Ook veel van de speeltjes voor je hond zijn op grappige wijze via het Touch Screen te bedienen. Om bellen te blazen kun je het stokje met het rondje over het scherm bewegen met de stylus terwijl je in de microfoon moet puffen om de bellen naar je hond te blazen. Je kunt je hond ook als een kleine pitbull in een dik touw laten bijten om hem door 't beeld te slepen, terwijl je met een langer touw rondjes kunt draaien om je pup touwtje te laten springen.

Date
06/22
2005



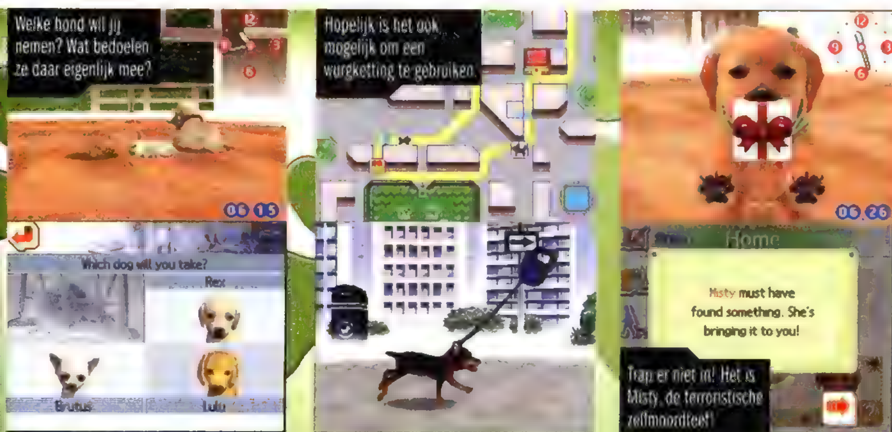






Je zou Trouble eens moeten zien als ze echt dronken is.

GENRE: VIRTUELE HOND • AANTAL SPELERS: 1 • RELEASE: 7 OKTOBER 2005



Welke hond wil jij nemen? Wat bedoelen ze daar eigenlijk mee?

Hopelijk is het ook mogelijk om een wurgketting te gebruiken.

Trap er niet in! Het is Misty, de terroristische zelfmoordteef!

opgevolgd commando beloon je consequent met een krabbel over de hondenkop, en voordat je het weet beschik je over je eigen strak geconditioneerde viervoetertje.

SATAN

Nu klinkt dit allemaal wat simpeler dan het is, omdat elk ras een ander reactiepatroon heeft, en ook binnen een ras verschillende honden verschillende karaktertjes hebben. Dit soort verschillen zijn soms subtiel, maar soms ook overduidelijk.
Zo had ik eens een nieuw hondje Satan genoemd, en Satan wilde niet spelen. Ik blies bellen, wierp frisbees en gooide zelfs een tennisbal vrij hard tegen zijn koppige koppie, maar het enige wat Satan deed was een beetje stom naar de bewegende voorwerpen kijken.
Toen ik het beestje echter een keer had losgelaten in het park (je kunt in het uitlaatscherm een route kiezen langs diverse speciale plaatsen) zag hij hoe de andere honden met speelgoed omgingen, en toen leek het kwartje te vallen. Sindsdien is Satan ook door het dolle heen als ik hem op ballen en speelgoedwagentjes laat jagen.

VOLDOENING

Het leven bestaat niet alleen uit spelen, er moet ook gewerkt worden. Om geld te verdienen kun je Satan of andere hondjes trainen voor frisbee-vangwedstrijden, gehoorzaamheidswedstrijden of behendigheidswedstrijden.
Om je hond in goede conditie te houden is het ook zaak hem te voeden, te wassen, uit te laten, kortom al het werk te verrichten wat er de reden voor is dat ik geen werkelijke hond bezit.
De voldoening hiervoor moet je halen uit je liefde voor je hondje, een toenemend aantal accessoires, nieuwe spelmogelijkheden, een groeiende bankrekening en de mogelijkheid andere hondjes en huizen aan te schaffen.
Dit is geen videogame of spel in de ons vertrouwde zin van het woord, houd daar rekening mee!
Alle elementen werken wel indrukwekkend goed en zijn luxe uitgevoerd in de vertrouwde AAA-Nintendo-kwaliteit.

WERK

Als je Nintendogs enkel koopt vanwege het gimmicky karakter (wat bijzonder zeg, dat dat allemaal kan tegenwoordig!) dan krijg je er spijt van.
Het is als met het aanschaffen van een echte puppy. De eerste dag is het dikke pret, maar de volgende dag kom je erachter dat het houden van een beest nogal wat werk verlangt. Dit werk geeft alleen voldoening als je een beetje mee kunt gaan in de illusie dat het digitale diertje op het beeldscherm een werkelijk wezen is.
Nintendogs lijkt meer op een huisdier of vriendin dan op een spel, dus weet waar je aan begint.



Zo honds als het Nederlands elftal kunnen ze moeilijk voetballen.



PICCOLO GESPONSORD

Hoe kan het ook anders. Met hun belangrijke game Nintendogs op komst, besloot Nintendo de enige echte gamehond van Nederland te sponsoren. Als je wel eens naar Gamekings kijkt heb je hem vast wel eens voorbij zien wandelen. Het is natuurlijk Piccolo, de hond van onze eigen Steven.
De sponsordeal houdt in dat Gamekings een hele aflevering gaat opnemen in het thema van Nintendogs.
Steven en Piccolo gaan onder andere samen een speciale training doorlopen. Want wat die virtuele doggies kunnen, kan de enige echte gamehond natuurlijk ook, aldus Steven.
Een gewaagde uitspraak van de bezitter van een hond wiens beste kwaliteit is dat 'ie kan stinken voor tien. Een pootje geven zit er tot op heden niet in.

"ALS JE NINTENDOGS ENKEL KOOPT VANWEGE HET GIMMICKY KARAKTER DAN KRIJG JE ER SPIJT VAN."



Zo kijkt mijn vriendin ook als ik haar inzeep.

MIYAMOTO

Miyamoto ken je vast wel, hij bedacht Mario, Zelda en nog wat andere populaire dingen voor Nintendo. Tegenwoordig is hij steevast bij een klein dozijn projecten betrokken als adviseur en producent, zodat hij nog maar weinig tijd heeft om zijn eigen franchises op te zetten. Na Pikmin (het eerste deel) is Nintendogs eigenlijk de eerste echte Miyamoto-game in jaren.
De hand van Miyamoto is te herkennen aan de evenwichtige speelopbouw en de zorgvuldige afwerking. Ook de mogelijkheid om jouw hondje met die van andere DS-bezitters te laten spelen is vast en zeker door de immer sociale Miyamoto bedacht.

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

REVIEW

TIGER WOODS PGA TOUR 06



Heerlijk speelbare en nooit echt overdreven moeilijke golfgame.

XBOX / PS2 / NGC / PC **85** SCORE

NBA LIVE 06



Gemakkelijk speelbaar, goed te bevatten maar mist op enkele vlakken soms een beetje de basket.

XBOX / PS2 / NGC / PC **79** SCORE

OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED



Een vermakelijke volleybal-game voor een uitermate zacht prijsje.

PS2 **70** SCORE

OUTLAW TENNIS



Niet echt een concurrent voor Top Spin, maar voor dit bedrag kun je deze game als Tennis-freak niet laten liggen natuurlijk.

XBOX **70** SCORE



RACING GAME
OF THE YEAR 2005

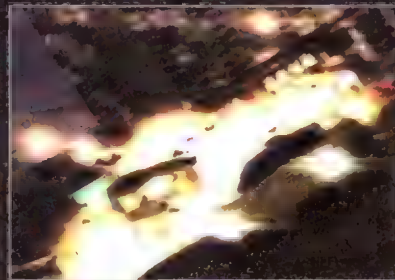
REMEMBER ME? YOUR WORST NIGHTMARE.
LONG MEMORY. SHORT TEMPER.
BELIEVE ME, I WILL HUNT YOU DOWN.
I AM NOT THROUGH YET. I AM VENGEANCE
IN YOUR SIDE VIEW MIRROR.
ONE STEELY KISS. ONE DEADLY DENT
AND SO IT GOES, ON AND ON.

SELF FORGIVENESS IS FOR LOSERS.

BURNOUT REVENGE

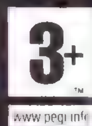








burnout.ea.com

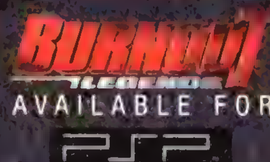








PlayStation 2





PC/ PLAYSTATION 2 / XBOX — NIELS

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 6

SCORE 55



SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Mini-Niels verdedigt zijn review-vaardigheden naar aanleiding van SCAR, een gekke racegame met Alfa Romeo's, RPG-elementen en de mogelijkheid om de tijd terug te spoelen.

Hé Nielsje, ik weet dat je nog niet zo lang bij de PU zit, zo goed ken ik je dus niet. Maar een race-game op de PC? Jij?
Wist je dat ik zulke spellen vroeger recenseerde in het autoblad Autovisie? De laatste tijd flexte ik mijn mentale race-muscle niet meer zo vaak, maar toen ik met SCAR bezig was kwam het meteen weer terug. Tot op zekere hoogte zijn racegames altijd leuk; de snelheid, het realisme, de directe concurrentie.

Maar jij bent toch zo'n Apple-lover? Jij hebt helemaal geen Windows-bak.
Ik heb de machine van een vriend gecharterd om te testen. Maar ik ben aan het sparen voor een PC - die komt náást m'n Mac, speciaal om te gamen. In de tijd van Dune 2, toen de term 'realtime strategy' nog niet bestond, hield ik erg van games waarin je moet bouwen en vechten. Zulke games mis ik wel.

Terug naar racegames, klopt het dat jij nog niet eens je rijbewijs hebt?
Ook dat is correct, al ben ik er wel ooit mee bezig geweest. Maar toen ging het kut met m'n gamesite en raakte m'n bankrekening leeg.

Volgens mij heb jij SCAR alleen maar gekregen omdat JJ en Boris niks kunnen met een obscure Alfa Romeo-racer van Italiaanse makelij.
Ik zweer dat ik hier een keurige recensie over kan schrijven. Kijk maar: alle Alfa-modellen zitten in het spel, er zijn 22 banen en er is ook een RPG-element. In de carrièrestand verzamel je ervaringspunten, waarmee je je rijvaardigheid en zaken als uithouding en stressbestendigheid uitbouwt.

Dat heb je van de achterkant van de hoes. Zo kan iedereen het.
Weet je, de basis van ieder spel is gelijk. Zaken als spelstructuur, uitdagingen, verrassingen, beloningen. Interactie tussen game en gamer. Die basis ken ik als mijn broekzak. Aan de hand daarvan kan ik ook racegames analyseren en op waarde schatten.

Maar roep dan eens iets nuttigs over SCAR dat niet in de fact sheet staat!
Nou, het is eigenlijk een beetje een rare game. Alsof de makers niet konden kiezen of ze een realistisch spel of een arcaderacer wilden maken. Het is een flink pittige sim, maar wel met de mogelijkheid om tegenstanders te intimideren door bij ze in de buurt te rijden. Je kunt zélfs de actie een stukje terug spoelen.

En dat heb je niet van internet gehaald?
Ik zou niet durven!

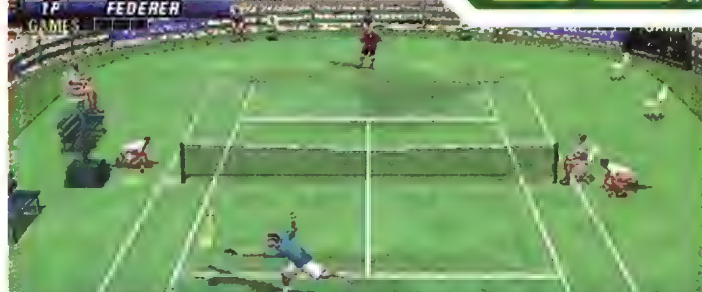

Heeft Niels nu de definitieve of de Alfa versie gespeeld?

OUT NOW • MILESTONE • BLACK BEAN • WWW.MILESTONE.IT

PSP — JEROEN

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 9

SCORE 85



VIRTUAL TENNIS WORLD TOUR

Het enige sportspelletje dat ik tot op heden veelvuldig speelde op de PSP was Everybody's Golf. Dat was totdat ik verslaafd raakte aan Virtua Tennis.

De hoofdmoot van deze PSP-versie van Virtua Tennis is de World Tour. In dit speltype creëer je zelf twee personages, een mannetje en een vrouwtje, met de bedoeling deze te trainen en deel te laten nemen aan diverse toernooien. De trainingen bestaan niet uit simpelweg wat balletjes over een net slaan of wat balletjes terugslaan die op je worden afgeschoten door zo'n enge machine. Nee, het zijn hele leuke mini-games die de vaardigheden van je personage verbeteren.

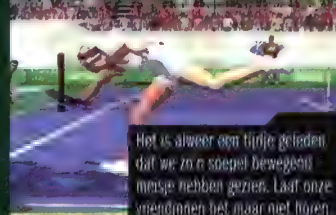
MINI-GAMES

Zo dien je door vlaggetjes te rennen terwijl kanonnen rode ballen op je afschieten. Deze dien je natuurlijk te ontwijken, met als doel je voetenwerk te verbeteren.
Je moet ook objecten van een lopende band slaan met een service, om deze te trainen op precisie en kracht.
Het zijn stuk voor stuk zeer grappige en uitdagende opdrachten die je moet zien te voltooien.
Op den duur zijn je vaardigheden zo bijgeschaafd dat de uitdaging van de opdrachten er wel een beetje af is, en juist op dat moment zet het spel de moeilijkheidsgraad weer een standje hoger. Hierdoor blijven de mini-games heerlijk speelbaar en uitdagend.
Enige nadeel is echter dat je twee personages tegelijkertijd aan het 'groot brengen' bent.

RACKETS

Het meest opvallende aan de uitwerking die de mini-games op je personage hebben, is dat er wordt bijgehouden op welke manier je ballen retourneert. Sla je voornamelijk met je backhand dan zal de kracht en precisie van die slag meer verbeteren dan die van je forehand. Op deze manier past het personage zich aan jouw speelstijl aan.
Je kunt ook kleertjes kopen om je personage mee uit te dossen. Dit heeft verder geen invloed op de prestaties van de speler, maar de keuze van je rackets daarentegen wel. Deze kunnen je precisie, kracht of slaghoek verbeteren.
Naast de World Tour is het spel ook uitgerust met enkele andere modi, zoals Quick Match, Exhibition en Tournament. In de laatste kun je naast je eigen personages ook nog een handvol bekende tennissterren kiezen.
Kerels als Roger Federer, Tim Henman, Lleyton Hewitt en Andy Roddick. Als je liever met vrouwen speelt, kun je kiezen uit Lindsay Davenport, Maria Sharapova, Venus Williams en Amelie Mauresmo.
De potjes tennis die je speelt met bekende en minder bekende tennisgoden verlopen snel en soepel, waarbij alles draait om timing en positie op het veld. Dat zijn de factoren die het verschil bepalen tussen winst en verlies. In dit geval is het Game, Set and Match voor Virtua Tennis.


De break was voor beide partijen hard aangekomen.


Het is alweer een tijdje geleden dat we zo'n soepel bewegend meisje hebben gezien. Laat onze vriendinnen het maar niet horen.

OUT NOW • SUMO DIGITAL • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.VIRTUATENNIS.NET/EN/INDEX.HTML

SCORE 65

GRAPHICS 6 · REPLAY 6 · GAMEPLAY 6

Dit spel geestdodend noemen zou te ver gaan. Maar het is ook weer niet zo geestverruimend als je van een grote Nintendo-titel zou verwachten.

HET SPOOKT OP DE GAMECUBE

geist

Geist houden we al sinds de E3 van 2003 in de gaten. Eindelijk is de complete versie binnen. Is het nog wat geworden met die game?

Wat 2006 gaat doen weet ik niet, maar tijdens het najaar van 2005 hebben Cube-bezitters in ieder geval weinig te klagen. De interessante games komen als kleurige herfstbladeren onze kant op waaien. Dat die games draaien om iconen als Mario en Pokémon... tja, dat zijn we ondertussen wel gewend, toch?

Nintendo heeft bij de lancering van de GameCube weliswaar beloofd de genrefocus wat breder te leggen, maar we kunnen ondertussen wel vaststellen dat dit niet is gelukt. Liefhebbers van actie-filmachtige games vol almachtige helden, exploderende voertuigen en wulpse wijven hebben massaal voor de PS2 gekozen, en anders zijn ze wel overgestapt naar de Xbox.

HOUT

Ze kunnen het gewoon niet zo goed binnen Nintendo's eigen studio's, van die actiefilmachtige knalspellen maken. Omdat er tegenwoordig wel veel vraag bestaat naar dat soort spul, kijkt Nintendo regelmatig naar wat er buiten de deur valt te halen. Wellicht dat er nog ergens een nieuwe Rare, Retro of Silicon Knights valt op te duikelen?

In N-Space hoopte Nintendo zo'n studio te hebben gevonden. Er is flink wat tijd en geld in hun project Geist geïnvesteerd. Het valt echter nog te bezien in hoeverre dit een slimme investering is geweest.

MONSTERS

Als John Raimi word je door een antiterrorisme-groep ingehuurd vanwege je kennis van biologische en chemische wapens. Al vroeg in het avontuur word je neergeschoten en door een merkwaardige machine omgevormd tot een energetische entiteit, oftewel een Geist. Het grootste deel van het avontuur spook je als zwevend creatuur door de basis van de schimmige Volks Corporation. Je vijanden zijn aanvankelijk de bewakers die binnen de muren van deze basis hun rondjes lopen, maar gaandeweg komen er ook bovennatuurlijke en demonische vijanden in het spel.

AURA

Als geest is het mogelijk om bezit te nemen van mensen, dieren en voorwerpen. Als je bezit hebt genomen van een persoon die een wapen draagt, kun je dit wapen gebruiken om je vijanden om te leggen, wat hetzelfde voelt en stuurt als in een doorsnee shooter. Maar een doorsnee shooter is dit niet.

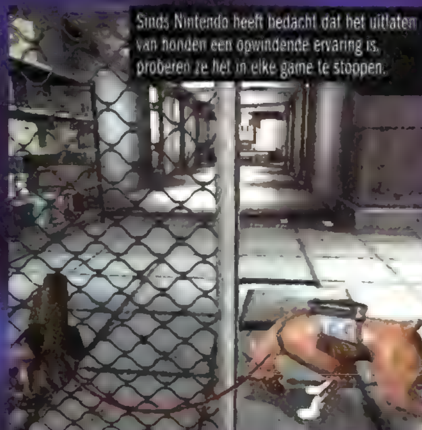
Een gastlichaam laat namelijk niet zomaar bezit van zich nemen. Bijna altijd moet je het mens of dier bang maken voordat je erin kunt kruipen. De kleur van de aura geeft aan hoe bang een wezen is. Vaak moet je een personage één keer laten schrikken om zijn aura van groen naar geel te laten overgaan. Vervolgens moet je nog een keer iets angstaanjagends doen om de aura van geel naar rood te laten verschieten. Met een rood aura is het lichaam klaar om gepenetreerd te worden. Was het werkelijke leven maar zo duidelijk.

BEHOORLIJK LINEAIR

Het laten schrikken van je gastlichamen, dat is de basis van de puzzels die Geist een eigen gezicht geven. Je neemt bijvoorbeeld bezit van een bak met hondenvoer, om deze in de snuit van het blafdier te laten ontploffen. De hond is geschrokken, auraatje rood, jij neemt er bezit van.

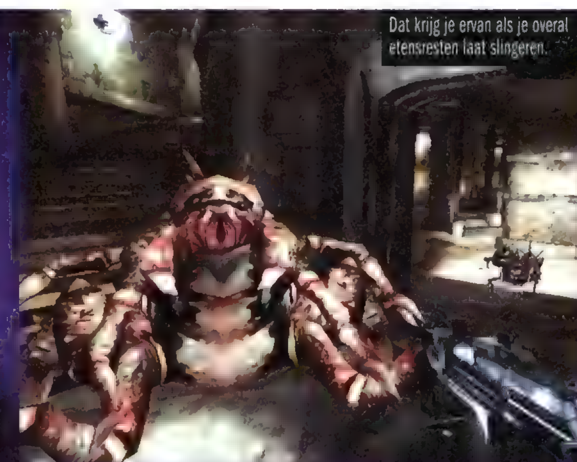
Vervolgens is er altijd wel iets dat je enkel en alleen als een hond kunt doen om een volgende ruimte te bereiken. In die volgende ruimte moet je vaak weer iets of iemand anders bang maken om verder te kunnen.

Je weg door de gangenstelsels is behoorlijk lineair, waarbij het soms wat verwarring oplevert als je wél een stukje moet teruglopen, bijvoorbeeld omdat een eerder gesloten deur is geopend.


Sinds Nintendo heeft bedacht dat het uitlaten van honden een opwindende ervaring is, proberen ze het in elke game te stoppen.

GENRE: FIRST PERSON ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 7 OKTOBER 2005


Volgens Jurjen gaat de Revolution-controller er ongeveer net zo uitzien.


Dat krijg je ervan als je overal etensresten laat slingeren.


Ik weet niet wie daar boven staat te zeiken, maar hij heeft de druk er aardig opstaan...


"Hahahaaa, jouw kogels doen mij niets, aardling! Ik ben alleen te bestrijden met gifgroene gaswolken!"

OPPERVLAKKIG

Dit alles had genoeg mogelijkheden moeten opleveren om een geniale, onvergetelijke spelbeleving te scheppen. Dat is niet gebeurd. Geist levert gewoon een standaard spelervaring.

Zo creatief als de basisgedachten achter de gameplay zijn, zo oppervlakkig zijn ze uitgewerkt.

Als speler heb je al snel door hoe het werkt. Biedt een kamer niet een directe doorgang naar een volgende? Dan moet je alles in die kamer domweg proberen te posessen. Logisch denken werkt daarbij eerder in je nadeel dan in je voordeel.

Zo liet ik in een kamer een brandblusser afgaan om een bewaker te laten schrikken. Die bleef er gewoon naar staan kijken, het deed hem niets. Dus liet ik een ladder vallen, en daar schrok hij wel van. Zijn aura werd geel en hij ging naast de brandblusser staan. Wat nu? Toch die brandblusser nog eens proberen? Ja hoor, hij schrok zich een vingerhoedje, aura van geel naar rood.

Blijkbaar kunnen bewakers alleen van brandblussers schrikken als ze kort daarvoor van een ladder zijn geschrokken.

En dit is geen incident, het spel grossiert royaal in dit soort onlogische momenten. Wat te denken van een tunnel waar je als geest niet in past, maar wel als hond? Terwijl je in de volgende kamer een opening treft waar je niet als hond doorheen kan, maar wel als geest?

Trial and error baby, all the way.


"...euh... dat van die gifgroene gaswolken had ik misschien beter voor me kunnen houden..."

GROMMEN

Door de vrijwel ontbrekende intelligentie van je tegenstanders en vaak stotterende beeldverversing zijn de vuurgevechten ook niet zo spannend of bijzonder. Eigenlijk verdienen alleen de confrontaties met de eindbazen deze predikaten.

Hier worden de vuurgevechten en de puzzels niet afgewisseld maar vloeien ze op elkaar versterkende wijze samen. Je kunt vertrouwen op je vuurkracht en behendigheid om een eindbaas te killen, maar meestal is het handiger om ook het bezetten van andere personages of voorwerpen in je strijdplan op te nemen.

Op dit soort momenten komt de hele beleving echt van de grond, op het puntje van je stoel zit je te peinzen, te steunen en te grommen. Jammer dat het opwindende stuwmeer van vindingrijke vingervlugheidverlangende spanning in het volgende level weer leegloopt als Ellen ten Damme na de climax.

B-TITELTJES

Voordat het bedrijfje door Nintendo werd ingelijfd, werkte N-Space aan weinig opvallende B-titeltjes als Die Hard Trilogy 2, Rugrats: The Search for Reptar en Duke Nukem: Time to Kill. Geist is een beetje een game van dezelfde orde, en dat stelt teleur.

Ondanks vertrouwen en support van Nintendo is het N-Space niet gelukt zichzelf met Geist op de kaart te zetten als een spelontwikkelaar om in de gaten te houden. Dit spel is niet bijzonder genoeg om aan de boom van Nintendo te mogen hangen.

Ik verwacht dat Nintendo tot dezelfde conclusie komt en het bedrijfje laat vallen als een blad in de herfst.


Tof hoor, ze hebben het kantoor van VNU ook in de game gezet.


We hadden nog een plaatje over van de Spartan-pagina...

MULTI-GEIST

[illegible] en rechtvaardigt bijna op zichzelf de aanschaf van Geist. In drie verschillende speltypen, die dit keer voor de verandering eens écht van elkaar verschillen, [illegible] lichamen en voorwerpen een cruciale rol. Als een achtervolger je energie bijna uit je [illegible]

"HET SPEL GROSSIERT ROYAAL IN ONLOGISCHE MOMENTEN."


Wat is dat toch altijd met al die metalen loopbruggen in videogames. In het echt heb ik er nog nooit eentje gezien.

N-SPACE • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 SCORE 85

Na God of War is Spartan een nieuwe topper in het edele subgenre der Grieks-mythologische knokavonturen.

Volgens mij ben ik gewoon hetero, maar toch... Ik raak er altijd erg opgewonden van, als ik zie hoe grote groepen gewapende mannen op elkaar in hakken.


Als het niet te hard gaat waaien, moet ik deze pose gemakkelijk tot de linkeronderhoek van deze pagina kunnen volhouden.


Voordat er videogames bestonden deden mannen hele andere dingen met hun vrije tijd.

SPARTAN TOTAL WARRIOR

Bijvoorbeeld in de eerste helft van de film Gladiator, het leger van de Germanen tegen de Romeinen. Of tijdens die epische veldslagen uit Lord of the Rings. Die grote vechtscènes uit Braveheart, daarvan gaat mijn hart gewoon sneller kloppen.

Ik vind het gewoon... zo mooi. Zo mannelijk. Dat iedereen door elkaar heen rent, op zoek naar vijandelijke hoofden om af te houwen en verse lichamen om door te spiesen. Dat volwassen mannen met het schuim op de mond doen waar ze voor gemaakt zijn. Doden, doden, doden, zonder te stoppen, zonder vermoeid te raken, zonder genade.

BARBAREN

Dit soort opwindende oorlogshectiek heeft Creative Assembly tot de stuwende kracht gemaakt achter hun eerste Total Warrior-game. Je bestuurt in dit spel slechts een enkele Spartaan, maar begeeft je daarmee wel in het zwetende strijdgewoel van honderden vechtende kerels. Dat is me een belevenis hoor.

Daarnet nog ging ik met mijn dubbele zwaard zo tsjak, tsjak, tsjak, door een groepje woeste barbaren, bloedklodders en ledematen vlogen door de lucht. Toen ik de schakelaar had omgezet om de grote poort van het barbarenfort te openen, kwamen mijn Spartaanse strijdmakkers binnenvallen, wel honderd man, om samen met mij het laatste groepje Barbaren in stukken te hakken.

ANACHRONISTISCHE WAPENS

In tegenstelling tot de delen uit de Total War-serie (van dezelfde makers) probeert Spartan nergens historisch accuraat te zijn. Legers uit verschillende tijdperken bestrijden elkaar met anachronistische wapens terwijl mythologische monsters het slagveld betreden.

Tijdens het avontuur zal je Spartaan gestaag groeien in krachten en mogelijkheden, en daartoe behoren ook magische wapens als het schild van Medusa en de hamer van Beowulf, waarmee je respectievelijk je tegenstanders kunt verstenen en als lappenpoppetjes door de lucht kunt laten vliegen.

SPECIALE OPDRACHTEN

Maak je niet druk, de magische foefjes betekenen niet dat onze Spartaan zich als een soort Harry Potter over het slagveld beweegt. Het zijn meer een soort smart bombs die je gebruikt als je dreigt vast te lopen in een kluwen van vijanden.

Het grootste deel van de tijd ben je vrolijk aan het hakken en houwen met zware metalen, waarbij je combinaties kunt maken met de schouderknoppen om vanuit dekking te vechten, een harde aanval op een enkele vijand in te zetten of een hele groep van je af te kappen.

"DE GEVECHTEN WORDEN STEEDS OP NIEUWE MANIEREN AANGEWAKKERD EN GEMOTIVEERD."


Mensen die niet gewoon van boven naar beneden lezen zullen weinig van dit bijschrift begrijpen.

Dit voelt even bruut als bevredigend, en doordat het uitmoorden van een legertje steevast wordt gevolgd door een stukje verhaal en een speciale opdracht blijft de game spannend en opwindend. Bij speciale opdrachten moet je denken aan het bevrijden van een groep gevangen, het flanken van een strijdmacht of het in vlammen zetten van een vijandelijk kamp.

GESPANNEN

De illusie met honderden krijgers tegelijk te knokken blijft niet altijd overeind, maar toch vind ik het knap wat Creative Assembly op dit gebied voor elkaar heeft gekregen. Door gevallen vijanden op slinkse, bijna onzichtbare wijze te vervangen door verse strijders, heb je toch vaak het gevoel deel te nemen aan werkelijk epische veldslagen.


En dan is dit nog maar een oefenwedstrijd.

Elk van de twaalf levels kent een duidelijk script vol onverwachte en hectische toestanden, waardoor de gevechten op steeds weer nieuwe manieren worden aangewakkerd en gemotiveerd. De boog blijft immer gespannen.

OPWINDENDE ERVARING

Aan het eind van elk level verschijnt een scherm met statistieken. Bij mij was het aantal slachtoffers per level meestal zo'n tweehonderd en de speelduur rond de twintig minuten. Dat maakt van Spartan inderdaad een game die je in zo'n vier uur kunt voltooien (omdat je ook wel eens afgaat doe je er uiteindelijk toch wel dubbel zo lang over), terwijl het extra speltype Arena hier weinig bijzonders aan toevoegt.

De illusie om deel uit te maken van een grote groep vechtende kerels is echter zo krachtig uitgewerkt dat ik de game toch van harte wil aanbevelen. Het is echt een opwindende ervaring.



CREATIVE ASSEMBLY • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.TOTALWARRIORGAME.COM

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 23 SEPTEMBER 2005

SCORE **84**

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Ik had hier lang op gewacht en veel van verwacht. Altijd fijn om te kunnen constateren dat dit niet voor niets is geweest.

GENJI

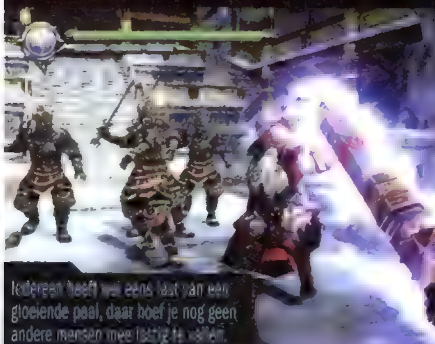
Het brein achter Genji had eerder al een dikke vinger in de pap bij de ontwikkeling van Resident Evil en Street Fighter 2. Mijn verwachtingen waren dus hooggespannen. Die verwachtingen bleven overeind, elke keer als ik deze titel weer eens ergens kon spelen. En dus begon ik vol goede moed aan het uiteindelijke avontuur.

Waar te beginnen met deze review? Ik weet het ondertussen niet meer. Er valt zoveel te vertellen over Genji en ik heb ook het idee dat ik het allemaal wel een keertje eerder heb vermeld in de vele previews. Maar na het spelen van de game blijkt er gelukkig nog genoeg te vertellen.

In het gesprek dat ik onlangs had met meneer Okamura, de grote man van Game Republic, vertelde hij dat Genji een echt ouderwets actiespel is. Daar ben ik het helemaal mee eens, behalve dan de manier waarop het verhaal wordt verteld.

De game zit vol met filmpjes en je loopt regelmatig rond in dorpjes en tempels om naar nieuwe informatie te zoeken. Dit alles is echter niets meer dan een mooie manier om de actie waar de gameplay uiteindelijk om draait aan elkaar te plakken, een keuze die mij zeer aanspreekt.

Niet geheel onbelangrijk bij dit alles is de optie voor de originele Japanse taal, waardoor de onderdompeling in het oude magische Japan niet in de weg wordt gestaan door cheesy Amerikaanse acteurs (die overigens wel optioneel kunnen worden ingeschakeld, voor de cultuurbarbaren onder ons).



Iedereen heeft wel eens last van een gloeiende paal, daar hoef je nog geen andere mensen mee lastig te vallen.

GROTE KALE GAST

Niet alleen de manier waarop het verhaal wordt verteld, ook het verhaal zelf is van hoge kwaliteit. De legendarische strijd tussen de Heike- en de Genji-clans wordt spannend verteld en goed opgebouwd. Je hebt echt het idee tegen een bijna onoverwinnelijke macht te strijden, terwijl je als de held Yoshitsune druk bezig bent de kracht van de Amahagane-kristallen onder de knie te krijgen.

Ook de vele figuren die je tijdens je reis tegenkomt, zowel vriendelijk als vijandig, zijn stijlvol ontworpen. Da's ook niet zo heel gek aangezien de designer van de Onimusha-reeks de ontwerpen voor zijn rekening heeft genomen.

De game zit vol met schitterende demonen in traditionele harnassen en brute shoguns.

Met name Yoshitsune's partner, de grote monnik Benkei is briljant. Ik weet niet wat het is, maar een grote kale gast die met een reusachtige knuppel loopt te zwaaien valt altijd goed in de smaak bij mij.

Je kunt zelf kiezen met welke van de twee helden je speelt, uitgezonderd een paar persoonsgebonden levels. Je moet alleen wel naar de exacte locatie

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: UIT NU


"Of ik iemand met de heilige tempelpilaar heb zien lopen? Jazeker, hij ging die kant op!"

lopen waar je de ander hebt achtergelaten om te kunnen switchen.

KAMUI-AANVALLEN

Het toffe van deze twee speelbare personages is dat zij werkelijk anders aanvoelen, en met name het Kamui-systeem is daarvoor verantwoordelijk. Met elke verzamelde Amahagane-kristal neemt je Kamui-meter met één slot toe. Deze slots stellen je in staat om de tijd te vertragen en zo met getimede drukken op de knop een reeks vijanden met één aanval per stuk uit te schakelen.

Je kunt Kamui-aanvallen ook opstapelen. Dus als jij vier Kamui-slots vol hebt kun je deze allemaal tegelijk inschakelen om nog krachtiger aanvallen uit te voeren, terwijl de vijanden nog langzamer bewegen. De verschillende snelheden waarmee Yoshitsune en Benkei bewegen en aanvallen zorgen ervoor dat de vereiste timing sterk verschilt. In beide gevallen is het lastig om een bepaald patroon correct uit te voeren. Met name bij eindbazen, waar het Kamui-systeem speciale voordelen oplevert, zul je diverse keren het onderspit delven voordat je het patroon en de timing in de vingers hebt. Maar als dit eenmaal is gelukt krijg je wel speciale items die je door een smid in speciale wapens of bepantsering kunt laten omtoveren.

Het sleutelen aan de helden speelt sowieso een belangrijke rol. Je moet telkens zelf een wapen, bepantsering en accessoire aan je personage toewijzen. Deze zijn te vinden in kisten verspreid door de levels, of te koop voor een flinke som geld in de dorpjes.

Je zult absoluut je best moeten doen om goede uitrusting te vinden, want anders worden de vijanden wel erg lastig te verslaan.

RPG-ELEMENTEN

Tijdens het spelen kun je in niveau stijgen dankzij ervaringspunten, die je verkrijgt door vijanden uit te schakelen. Je kunt dus effe een uurtje gaan hakken als het je allemaal iets te pittig wordt, om zo je statistieken te verhogen.

Ook vind je regelmatig kleine stukje Amahagane-kristallen, die per drie gebruikt kunnen worden om je energie, aanvalskracht, of verdediging aan te sterken.

Alles bij elkaar een leuke mix van RPG-elementen die de actie aangenaam aanvullen. Het enige gebied waar de game gek genoeg verder niet echt de diepte in gaat is de actie zelf. Los van het Kamui-systeem heb je natuurlijk ook nog de standaardaanvallen, en die blijven redelijk beperkt. Je hebt een lichte en zware aanval, je kunt springen en verdedigen, en je hebt verscheidene combo's die voortkomen uit het afwisselen van deze vier opties. En als je precies op het juiste moment aanvalt krijg je een instant kill, die wordt gevierd met een korte overschakeling naar zwartwit-beelden.

Dit alles werkt uiterst goed in combinatie met het Kamui-systeem en de eerder genoemde RPG-elementen, maar voor de werkelijk ingewikkelde combo's moet je niet bij Genji zijn. Timing en reactievermogen zetten hier de toon.

KARPERS

De verschillende levels die je bezoekt zijn door middel van een map aan elkaar verbonden. De game is onderverdeeld in verschillende hoofdstukken, en per hoofdstuk bezoek je een nieuwe map met nieuwe levels die zich stapsgewijs openen. Soms word je automatisch naar de volgende locatie geleid, maar grotendeels wordt de keuze aan jou gelaten. Het is een aardig gebaar, ook al blijft het spelverloop in Genji hoofdzakelijk lineair.

Je zult overigens ook regelmatig terugkeren naar een reeds bezochte locatie, maar het backtracken neemt gelukkig niet de overhand.

Over de omgevingen zelf valt zowel iets positiefs als negatiefs te vertellen. Door de inmiddels bejaarde hardware is gekozen voor vaste camerastandpunten, wat resulteert in niet al te ruime omgevingen. Je wordt redelijk beperkt in je bewegingsvrijheid, wat de actie overigens verder niet in de weg staat. De afwezigheid van noemenswaardige laadtijden maakt veel goed. Maar nog veel belangrijker is de sfeer die de omgevingen ademen.

Ik maakte al eerder de vergelijking (evenals de ontwikkelaar zelf) met films als Hero en House of Flying Daggers, die gekenmerkt werden door schitterend kleurgebruik. En net zoals in die films is elke locatie die je bezoekt in Genji even adembenemend, en worden deze overheerst door een bepaalde tint.

Van besneeuwde bergen en watervallen in dichtbegroeide bossen, tot paleizen belicht door de zonsondergang en tuinen met vijvers vol karpers, alles ziet er schitterend uit.


"Ik geloof best dat u een professionele matador bent meneer, maar met mijn stier wordt gewoon niet gevochten."


Fortuyn was blijkbaar niet de enige met een hekel aan paars.


Hopelijk woont hier iemand die die suffe stok van mijn reet kan halen.

"ELKE LOCATIE DIE JE BEZOEKT IS EVEN ADEMBENEMEND."

TERUGHOUDENDHEID

Waarschijnlijk is het ondertussen wel duidelijk: Genji is geworden wat ik ervan had verwacht. De stijl en sfeer zijn foutloos en de gameplay voelt ongedwongen en soepel.

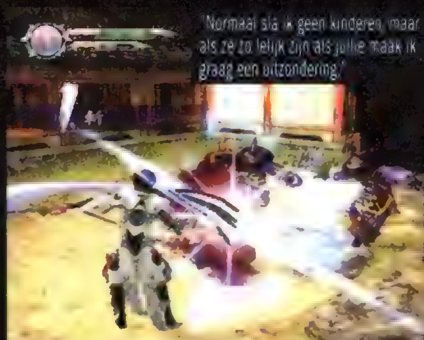
Mijn enige terughoudendheid ontstaat als ik Genji ga vergelijken met toppers als God of War en Ninja Gaiden. Als het op het gebied van diepgang van de combo's en speciale aanvallen aankomt, schieten Yoshitsune en Benkei net iets te kort.

Toch heeft dit mij tijdens het spelen nooit gestoord omdat de gameplay gewoon heel vermakelijk is. De overduidelijke nadruk op timing en simpele RPG-elementen halen eveneens de aandacht weg van de iets minder diepgaande combo's.

Genji is dan ook bedoeld om door iedereen gespeeld te kunnen worden, en dat kan ik de game simpelweg niet aanrekenen.

De meeste games hebben het niet, sommige wel. Dat ene speciale gevoel waardoor je blijft spelen. Gelukkig behoort Genji tot de laatste groep.


Toen ik de vorige keer in de Efteling was, zat daar nog gewoon een kikker.


"Normaal sla ik geen kinderen, maar als ze zo lelijk zijn als jullie maak ik graag een uitzondering."

GAME REPUBLIC • SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • NL.PLAYSTATION.COM

TMF

PRESENTS





WHERE NO GAMER HAS GONE BEFORE

ACHT DOORGEWINTERDE GAMERS TREKKEN DE WERELD OVER OP ZOEK NAAR PLEZIER EN DE VETSTE GAMES. GENADELOZE RECENSIES EN EEN ONWAARSCHIJNLIJKE DOSIS LAUHEID, INZICHT EN ZIEKE HUMOR MAKEN DEZE SHOW TOT EEN MUST VOOR IEDERE GAMESLIEFHEBBER.

IEDERE VRIJDAG OM 21:00 UUR



BORIS

GRAPHICS 8 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 2 | 21 SCORE

187 Ride or Die is de meest neppe shit die ik ooit gespeeld heb. Deze game is echt alleen maar gemaakt om een graantje mee te pikken van de urban-hype!

187 RIDE OR DIE

Toen we 187 Ride or Die voor het eerst zagen op de E3, hadden we er al geen hoge verwachtingen van. Maar dat Ubisoft ons zo'n wansmakelijke titel zou voorschotelen, was zelfs voor ons een verrassing.



Op een vooraanstaande internetsite werd 187 Ride or Die omschreven als een Mario Kart met gangsters. Precies goed. Dat is wat de game is: een Mario Kart met gangsters.
Terwijl je in je gepimpte auto rondjes rijdt door de verplichte urban-omgevingen en de beats van Guerilla Black (wie kent hem niet) uit je speakers blaast, is het de bedoeling om de andere gangsters van de weg te knallen met je AK47 en al het andere wapentuig dat je onderweg tegenkomt.
G-Riding noemt Ubisoft dat. Ik betwijfel of dat woord volgend jaar wordt opgenomen in de Dikke van Dale, want dan is deze crap hopelijk al lang weer begraven en vergeten.

NEPSTE SHIT OOIT

De waarheid is dat 187 Ride or Die de nepste shit is die ik ooit heb gespeeld. Deze game neemt elk cliché dat je kunt verzinnen over hiphop en, ik haat het woord maar ik gebruik het toch, urban straatcultuur. Vervolgens wordt alles op een stinkende hoop gegooid, in de hoop dat kids niet zullen zien hoe schaamteloos commercieel, nep en oppervlakkig deze shit is. En dat terwijl de makers van de game echt geen enkel besef hebben waar ze mee bezig zijn.
De zogenaamde urban dingen die ze bij elkaar gegooid hebben zoals de gepimpte auto's, de muziek en de negers die met hun guns uit auto's hangen om op elkaar te knallen zijn niet meer dan een aantal domme stereotype cliché's, verzonnen door een stel blanke sukkels die in werkelijkheid waarschijnlijk bang zijn voor negers.

KUT KUT KUT

Als er nou nog een beetje humor in de game had gezeten dan was het allemaal misschien niet zo erg geweest. Maar de realiteit is dat nergens uit blijkt dat de makers misschien met een knipoog geprobeerd hebben om een spel als Need for Speed Underground na te maken.
Nee, Ubisoft denkt serieus dat ze de essentie van "urban" heeft weten te vangen in 187 Ride or Die. Terwijl de waarheid is dat ze tijdens het bestuderen van Tupac en 50 Cent zijn vergeten om iets te verzinnen waardoor de eeuwig durende en tergend saaie actie in deze game ook maar een klein beetje leuk wordt.

KWAAD

187 Ride or Die is zo slecht dat ik er bijna kwaad van word. Niet alleen slaagt het spel er niet in om entertainment te bieden, de makers bewijzen ook nog eens dat ze geen flauw idee hebben waar ze mee bezig zijn.
Ik weet zeker dat dit spel ooit voor het eerst het licht zag als een gewone racing game. Maar omdat het slecht speelbaar was en er geen snelheid in zat en de graphics ook niet echt fantastisch waren moest er nog iets anders worden verzonnen zodat kids het zouden kopen.
En wat interesseert kids vandaag de dag? Juist, hiphop.
Dus werd de middelmatige racing game voorzien van een stel negers met geweren, en ligt het bedroevende resultaat inmiddels in de winkels.
Ik zweer het je, deze game staat voor alles wat er mis is met de wereld vandaag de dag. Waar is de tijd gebleven dat iedereen gewoon zijn eigen ding deed en dat games echt waren?
Ubisoft moet zich schamen dat ze deze rotzooi uit brengen. Het is Ubisoft onwaardig.


Eindelijk een volwassen versie van Mario Kart!


Hoewel "volwassen" misschien niet helemaal de juiste term is...


Toen zijn therapeut hem adviseerde een hobby te zoeken, had hij toch echt wat anders in gedachten.


"Herman, er ratelt iets bij mijn linker achterband, wil je even kijken wat dat is?"


Je vraagt je af waar ze al die kogels laten.

> "DE MAKERS BEWIJZEN OOK DAT ZE GEEN FLAUW IDEE HEBBEN WAAR ZE MEE BEZIG ZIJN"


En dan zeggen ze dat vrouwen gevaarlijk rijden.

UBISOFT • UBISOFT • ... • GENRE: COMBAT-RACING • AANTAL SPELERS: ... • VERWACHT: OUT NOW

PLAYSTATION 2 / XBOX — BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 4 GAMEPLAY 6

SCORE 55

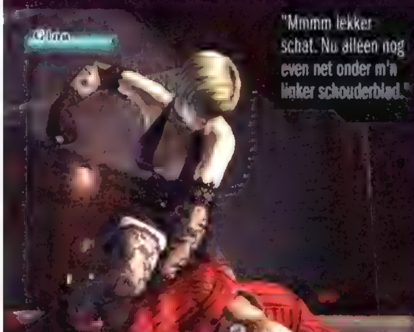


BEATDOWN

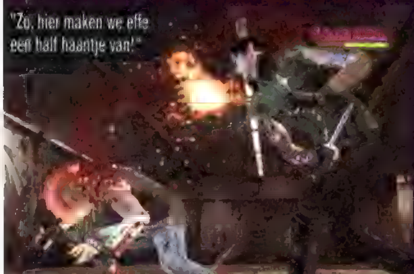
Deze game zag er goed uit op de E3 dus zijn we benieuwd of het spel ook nog interessant is als we het op ons gemak kunnen spelen.

Ik was gelijk verliefd op het concept van Beatdown. In de sloppenwijken van Las Sombras loopt een drugsdeal helemaal verkeerd. Ten onrechte word je beschuldigd van de moord op vier bendeleden en tot overmaat van ramp denkt de maffia dat ook en heb je niet alleen je oude bendeleden achter je aan maar ook de politie en de maffia. Gelukkig sta je er niet helemaal alleen voor want de overige leden van je crew worden ook opgejaagd. Elk van de vier speelt zijn eigen rol in het spel en als je helemaal op het eind bent, komen de verschillende verhalen weer bij elkaar.

Maar eerst is het de bedoeling dat je niet herkend wordt op straat. Hiervoor zul je voortdurend moeten wisselen van kleding en zelfs plastische chirurgie moeten ondergaan.



"Mmmm lekker schat. Nu alleen nog even net onder m'n linker schouderblad."



"Zo, hier maken we effe een half haantje van!"

GOED CONCEPT

Op papier is Beatdown een fantastisch concept maar in de praktijk blijkt het allemaal voor geen meter te werken. Het gegeven dat je herkend wordt op straat en dus de hele tijd op zoek moet naar een nieuwe outfit is na drie keer al niet leuk meer en ook de onvermijdelijke gevechten zijn eentonig en eigenlijk veel te simpel om lang te kunnen boeien.

Je kunt gasten echt wreed in elkaar trappen en uithoren maar dit leidt zelden tot nuttige informatie. Ook de angst om herkend te worden en in het zoveelste eentonige gevecht te belanden, is genoeg om je te veranderen in een schizofrene kneus die liever geen contact wil met de buitenwereld.

ONDERVRAGEN

De stad waarin je speelt is veel te klein en de missies die je kunt doen zijn op een of andere manier zo eentonig dat je bij voorbaat al geen zin hebt om eraan te beginnen.

Zo krijg je bijvoorbeeld de opdracht om een bendeleider aan te pakken en informatie uit hem te persen. In de praktijk betekent dit dat je dus weer een eentonig gevecht moet winnen en de boss extra moet aftuigen om het gewenste resultaat te behalen. Precies hetzelfde dat je dus al de hele tijd aan het doen was.

Het tempo in de game wil ook niet echt op gang komen en zodoende denk ik dat ik je maar aan moet raden deze game lekker in de winkel te laten liggen.

OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PC



GRAPHICS 8 REPLAY 9

Barbarian Invasion is een barbaars brute, beestachtige, briljante uitbrei

ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

POWER UNLIMITED GOLD

Rome: Total War overrompelde vorig jaar het strategiegenre. Dit was de beste RTS aller tijden. Het nieuws van de op handen zijnde Barbaarse Invasie sloeg dan ook in als een bom in huize Meijroos. Niet eerder werd er zo door mij uitgekeken naar een add-on.





En wij maar denken dat alle lelijke paarden al in Big Brother zaten.



Waar zijn de meiden van de modepolitie als je ze nodig hebt?



In die tijd gebruikten ze die dingen ook als ze geen zin hadden om te lopen.

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

AMEPLAY 9

90 SCORE

e beste RTS van vorig jaar is nog beter geworden!


Zolang de Barbaren niet beter leren mikken, hebben de Romeinen weinig te vrezen.


"Mongool? Mongool?! Wie noemde mij daar een Mongool?" "Maar u bent een Mongool, korporaal!" "Daar gaat het niet om, Mongool!"

Uitbreidingen, missiedisks, add-ons. Meestal zijn het verplichte nummertjes. Een paar nieuwe levels en wapens voor shooter X, verse maps en voertuigen bij RTS Z, een handjevol nieuwe kerkers en een extra speelbaar personage bij RPG Y.
Voer voor de fans, makkelijk scoren.
Gelukkig zien we steeds vaker ontwikkelaars die veel moeite doen voor een uitbreiding en flink wat extra gameplay toevoegen aan een bestaand, succesvol gebleken speluniversum.
Het recentelijk verschenen Ghost Recon 2: Summit Strike is bijna een compleet nieuwe game. En de Frozen Throne-uitbreiding voor WarCraft III was niet minder dan een meesterwerkje.
Echter, wat Creative Assembly voor Rome: Total War heeft gedaan overtreft werkelijk al mijn verwachtingen.

TANENDE

Barbarian Invasion maakt dan ook een flinke tijdsprong.
We schrijven het jaar 363 tot en met 476. Een rume 300 jaar later dus en de kracht van het Romeinse rijk is tanende.
De Barbaarse stammen rammelen aan de poorten van de ooit zo machtige wereldmacht. Aan jou de taak om alsnog de Romeinse eer te herstellen en opnieuw een rijk te stichten of - en dat is natuurlijk honderd keer leuker - in de huid te kruipen van een van de vele nieuwe barbaarse stammen waarmee je keihard het Romeinse bastion kapot mag walsen. De ene stam is nog toffer dan de andere, en het is moeilijk een keuze te maken.

" DE BARBAARSE STAMMEN RAMMELEN AAN DE POORTEN VAN DE OOIT ZO MACHTIGE WERELDMACHT."

DAAR KOMT DE CAVALERIE!

De bekendste van de Romeinse vijanden zijn de Hunnen (Atilla De Hun, wie kent 'm niet).
De Hunnen werden zelfs door de grootste krijgers gevreesd en niet zonder reden. Deze Barbaren waren onvermoeibaar en meedogenloos. Vooral hun ruiters waren gevreesd. Ook de paardenlegers van de andere stammen zijn een genot om onder je muisknop te hebben.
Hoor die duizenden hoeven trappelen over de gloeiende heuvels, terwijl je de arrogante Romeinen in de pan hakt; heerlijk gewoon!

EGELFORMATIE

Iedere stam is op zichzelf al volledig nieuw, en daar bovenop komen de zogenaamde signature units, zoals de bijlsmijtende Franken en zwemmende eenheden. Stammen kunnen ook gezamenlijk speciale vaardigheden inzetten zoals The Shield Wall om frontale aanvallen te breken en de egelformatie van speerdragers om ruiters de doorgang te beletten.
Dit brengt natuurlijk allemaal nieuwe tactieken met zich mee. Zo ook de optie om met een compleet Barbaars volk uit een stad te vluchten en je te verplaatsen op het moment dat het te heet onder je voeten wordt.
Als nomaden kun je onderweg nieuwe manschappen rekruteren en je boeltje elders op de map weer opbouwen.

BRAND!

Ik besef dat deze review op deze manier een opsommend karakter krijgt, maar de ontwikkelaar heeft dan ook zoveel nieuwe shit in de BI gestopt, ik raak er niet over uitgepraat.
Een van de allertofste vernieuwingen zijn de nachtgevechten. De massale veldslagen zijn bij dag al hartslagoverslaand meeslepend, in het holst van de nacht met duizenden brandende fakkels en nog veel meer vliegende pijlen, had ik nog meer het gevoel in een film van het kaliber Gladiator, Troy of The Two Towers beland te zijn. Waanzinnig gewoon.
Terwijl je manschappen aan het hakken en moorden zijn, zie je de vijandelijke stad op de achtergrond afbranden. Een prachtig schouwspel.
Dus voor wie het nog niet doorhad; Barbarian Invasion grijpt Rome: Total War bij de lurven, schudt het door elkaar, brult hard in het Romeinse gezicht en gaat er aangenaam mee aan de haal. Total War fans die deze uitbreiding laten liggen, mogen wat mij betreft op de brandstapel!

CREATIVE ASSEMBLY • [illegible]

PC JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

75 SCORE

DE SIMS 2

NACHTLEVEN

En daar is add-on nummertje 2 voor De Sims 2. And there is more where that came from...

Het rare van het reviewen van een add-on voor de Sims 2 is dat het eigenlijk helemaal geen ene mallemoer uitmaakt wat ik opschrijf. Deze uitbreidingen hebben een eigen universum en staan los van de wetten en regels die doorgaans gelden voor het reviewen van games.
Ik weet nog goed dat toen we de coverview hadden voor De Sims 2, we een aankondiging plaatsten op de Nederlandse Sims-website. Wat bleek: een heleboel fanatieke Sims spelers had nog nooit van Power Unlimited gehoord. De Sims spelers leven in hun eigen wereldje en vaak is De Sims (2) het enige spel dat ze überhaupt spelen. Dus of deze add-on nu een 4 of een 9 scoort, het zal weinig uitmaken voor de verkoop van de game.

RECYCLEN

Dat de add-on met de titel Nachtleven helemaal in het teken staat van stappen, uitgaan, daten en plezier hebben tijdens de late uurtjes, zal niemand verbazen.
Wat daarbij meteen opvalt, is dat er veel overeenkomsten zijn met de add-on Hot Date van deoriginele Sims. Tja, je kon er een beetje op wachten dat EA haar originele uitbreidingspakketten opnieuw gaat uitbrengen in een ander jasje. Naja, Nintendo mag het ook met Pokémon en een hele sloot DS games, dus waarom EA niet?


"Dat was toevallig wel mijn vriendje aan wie je voorstelde je bowlingballen te laten zien!"


"Hou die grote teen bij je, smeerlap!"

VAMPIER VERTIER

De nieuwe downtown area waar veel nachtelijk vertier te halen valt, is zeer omvangrijk en vergroot daarmee ook de complete Sims 2 experience. Winkels, clubs, restaurants, parkjes, bars, een museum en nog veel meer adresjes leveren allerlei nieuwe, funny gameplay op.
Ook heb ik weer erg gelachen om de love potions die mijn Sims kochten om hun date te verleiden. Of de vampieren waarmee je een Bloody Mary gaat drinken in een schimmige nachtclub. Je kunt uiteraard ook zelf vampier worden, maar hoe dat in zijn werk gaat, zoek je zelf maar uit... whahahahahaargh!!!! (demonische bulderlach).
Volledig nieuw en een welkome aanvulling is de mogelijkheid een auto te scoren. Het staat cool en je Sims zijn sneller van A naar B. Het zou eens tijd worden.

GENEUZEL

Toegegeven, Sims 2: Studentleven (de eerste add-on) was qua opzet en uitwerking een stuk beperkter, maar Maxis en EA hadden tenminste de ballen om iets heel nieuws te doen.
Nachtleven biedt weliswaar veel meer content maar voelt grotendeels als het recyclen van De Sims: Hot Date.
Ach, wat lul ik eigenlijk? De Sims fans in Nederland zullen Nachtleven met open armen verwelkomen op hun PC-tjes en zich er enorm mee vermaken.

MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • WWW.DESIMS.NL

PLAYSTATION 2 / XBOX — JURJEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 6

SCORE 64



THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
OOGIE'S REVENGE

Na hun optreden in Kingdom Hearts zijn Jack en de andere griezels uit de klassieke film van Tim Burton inmiddels toe aan hun eigen videogame. Deze begint zo ongeveer waar de film ophield.

Toen ik aan deze game begon, moest ik meteen denken aan God of War. Nee echt! Die rondzwiepende rubberhand waarmee je de vijanden van je af mept en mee door de lucht slingert, het doet denken aan de kettingmessen van Kratos, al was het maar door de lichtende streep die bij al dat gezwiep eventjes in de lucht blijft hangen. Daarbij kun je ook in NBC de camera niet zelf draaien maar volgt deze de actie vanuit vooraf bepaalde standpunten, en dat was ook al een kenmerkend aspect van God of War. Daarbij zou ik ook Oogie's Revenge willen beschrijven als een vechtavontuur met platformaspecten, al zetten die laatste in NBC een tikje meer de toon.

FEESTDAGEN
Daar heb ik de overeenkomsten dan ook wel mee genoemd. Het thema van Oogie's Revenge is natuurlijk gebaseerd op de gelijknamige film, en daar komen geen orgasmatorische slachtpartijen en blote tieten in voor.
Wel veel kronkelige schots-en-scheef gestileerde omgevingen, maffe marionette-achtige monsters en lugubere liedjes, en die zitten allemaal in de game. Het verhaal voert spelers door vierentwintig levels waarin feestdagen als Halloween, Thanksgiving, Valentijnsdag en Kerst een duidelijk stempel op de vormgeving hebben gezet.

KERSTMAN
Het spel is niet slecht gemaakt, er zitten enkele leuke puzzels in, en ook de ludieke eindbaasgevechten en origineel vormgegeven omgevingen heb ik goedkeurend knikkend achter me gelaten.
Met de rubberen hand van hoofdpersoon Jack schudt deze magere pompoenenkoning enkele aardige tricks uit zijn nauwe mouwen, en ook zijn mogelijkheid om in de kerstman te veranderen zorgt voor een prettige variatie op de actie.
De algemene impact is echter niet erg evenwichtig, sterke momenten worden te vaak afgewisseld met saaie passages. Ook is soms niet helemaal duidelijk wat er van de speler wordt verwacht, waardoor de spanningsboog een flinke dip kan maken. Zeker gezien de relatief wat jongere doelgroep hadden de opdrachten en mogelijkheden beter door het spel gecommuniceerd kunnen worden.

AARDIG
Het is zo'n cliché waar ik dit keer niet onderuit kom; als fan van de film biedt het thema wellicht genoeg meerwaarde om een aanschaf te rechtvaardigen. Als de film je niet zoveel doet, zul je zeker ook niet opgewonden raken van deze game. Zoals het cijfer al aangeeft kan Oogie's Revenge aardig meekomen in het assortiment voor de PS2 en Xbox, maar het brengt los van het thema weinig mee om zich te onderscheiden van de vele genregenoten.
Wat dat betreft is dit dus duidelijk geen God of War.


Ach ja, iedereen moet natuurlijk zelf weten hoe ze kerst vieren.


Deze anorexiapatiënten zitten duidelijk nog in de ontkenningsfase.

OUT NOW • CAPCOM • BUENA VISTA GAMES • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX



GRAPHICS 8 REPLAY 6

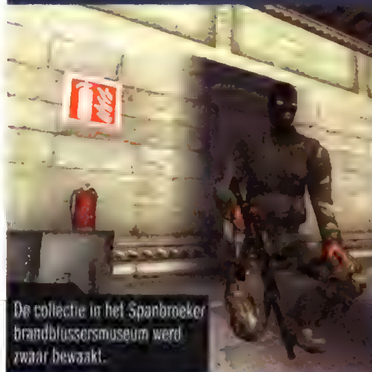
Global Storm is ondanks de naamsverandering een grote stap voorwaarts van dit soort games.

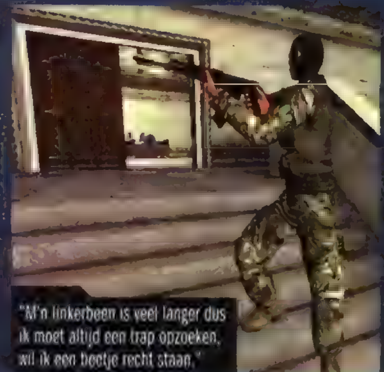
CONFLICT
GLOBAL STORM

Na Conflict Desert Storm, Vietnam en Desert Storm II is het nu tijd om het internationale terrorisme aan te pakken in Conflict Global Storm.

Net voordat ik deze review schreef, maakte Eidos bekend dat de originele titel van deze game, Conflict Global Terror, zou worden veranderd in Conflict Global Storm. Tenminste, in Europa. Het blijft dezelfde game natuurlijk maar waarschijnlijk wilde Eidos niet geassocieerd worden met acties zoals we die recentelijk in Londen hebben gezien of misschien heeft Eidos ontdekt dat de CIA al die tijd al achter alle aanslagen zat en willen ze niemand op de lange tenen gaan staan. Kan ook natuurlijk.

DE CLICHÉ TERRORIST
Ik ben altijd al fan geweest van de Conflict serie en vind dat de serie in Europa nooit echt de waardering heeft gekregen die het verdient.
Daar komt hopelijk nu verandering in want Global Storm gaat dezelfde kant op als Rainbow Six. De missies bestaan voor het grootste gedeelte uit het neerknallen van terroristen in kantoorgebouwen, ambassadeurswoningen en industriële complexen en ook al is dit vandaag de dag niet echt een realistische weergave van de werkelijkheid; op een of andere manier voldoet het nog steeds aan ons clichébeeld van een doorsnee terroristische actie.
Hoe dan ook, deze game is in veel opzichten een grote stap vooruit voor de serie. Het is nu bijvoorbeeld mogelijk om de game zowel in first- als in third-person te spelen. Weliswaar was het al eerder mogelijk om te switchen tussen deze viewpoints maar in Global Storm is het systeem zo uitgebalanceerd dat je het op beide manieren kunt spelen.
Daarnaast is er natuurlijk het squad based element. Je kunt je teamleden opdrachten geven maar het is evengoed ook mogelijk om de game helemaal in je eentje te spelen en bijvoorbeeld te switchen tussen de verschillende leden van je team.


De collectie in het Spanbroeker brandblussersmuseum werd zwaar bewaakt.


"M'n linkerbeen is veel langer dus ik moet altijd een trap opzoeken, wil ik een beetje recht staan."

GAMEPLAY 8

SCORE 80

...de Conflict serie. Het zal niet iedereen aanspreken maar ik hou nu eenmaal



KNISPER FRIS

Het is cool dat de makers zoveel vrijheid in de game hebben gebouwd want laten we eerlijk zijn, je weet toch waarschijnlijk zelf wel het beste hoe je een spel wilt spelen. Grafisch gezien is de game een wereld van verschil met de vorige games. Vooral op de PC en de Xbox ziet de game er knisper fris uit en dat komt niet alleen door de verbeterde engine maar ook omdat de levels met veel meer gevoel voor verbeelding zijn ontworpen. Terroristen zien er niet allemaal hetzelfde uit en het is nu ook mogelijk om de wapens van gesneuvelde boeven op te pakken. Op die manier ga je heel anders kijken naar een terrorist met een rocketlauncher.

Maar er is meer. Voertuigen kunnen bestuurd worden door jou en je mannen en je kunt je wel voorstellen dat het best handig is om een tank tot je beschikking te hebben in de straten van een vijandelijk Arabisch land.

AFBREUK

Is de game in alle opzichten een topper? Nee, er zijn helaas een paar kleine dingen die afbreuk doen aan het spelplezier.

Neem nu de situatie waarbij een van je kameraden is neergeschoten. Je hebt dan een paar minuten de tijd om hem door een ander lid van je team te laten helpen anders gaat hij dood, en dan zul je het hele stuk vanaf het laatste checkpoint opnieuw moeten doen.

Verder krijg ik toch het idee dat de makers weinig hebben gedaan om de serie in zijn geheel verder te helpen. Het is allemaal leuk en het werkt goed maar ik ben toch altijd op zoek naar dat ene moment dat ik nog niet eerder heb gezien in een game. In Global Storm heb ik het ook niet aangetroffen.

> "HET IS ALLEMAAL LEUK EN HET WERKT GOED MAAR IK BEN TOCH ALTIJD OP ZOEK NAAR DAT ENE MOMENT DAT IK NOG NIET EERDER HEB GEZIEN IN EEN GAME."



Een beetje rugzaktoerist gaat natuurlijk goed voorbereid sightseeing door de achterbuurten.

WWW.CONFLICT.COM

PLAYSTATION 2/PSP — NIELS

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 80

EVERYBODY'S GOLF



Everybody's Golf probeert, zoals de titel al doet vermoeden, om de golfsport leuk te maken voor iedereen. Naast de release voor de PSP verschijnt ook een nieuwe versie op de PS2.

Ik heb één keer in het echt gegolft. Ter ere van Mario Golf op de GameCube was ik door Nintendo uitgenodigd om op een baan in de buurt van Eindhoven wat balletjes te slaan.

Ik vond het een nuttige middag, ik leerde namelijk de basics van de golfsport. Maar ik ben bang dat Nintendo er uiteindelijk minder aan heeft gehad. Ook na afloop deed Mario Golf: Toadstool Tour me namelijk weinig. Was het dat plastic uiterlijk? Maar ook de gameplay wist me gewoon niet te grijpen. Met uitzondering van het midgetgolf. Dat was wél leuk.

WARME DEKEN

En dan nu het PS2-golfspel dat ik véél toffer vind dan Mario Golf.

Kijk naar de plaatjes en deze game ziet er misschien een beetje gek uit. Maar begin met spelen en de puzzelstukjes vallen op hun plek. Je snapt ineens: aha, dit is een reláxgame!

Er hoeft niks ingewikkelds te gebeuren, er is geen tijdsdruk, je hoeft alleen maar een bal in een gaatje te mikken. Dat gevoel, van tussen de slagen door even naar de vogeltjes luisteren, moet één van de leukste dingen zijn van de echte golfsport. Deze game ademt het uit alle poriën.

HET PERFECTE SHOT

Die oase van rust moedigt je aan lekker de tijd te nemen om je volgende slag te bepalen. Het spel geeft je alle info, het enige wat jij hoeft te doen is de juiste inschatting maken en daar de juiste actie aan koppelen.

Alle details die je nodig hebt staan direct in beeld. Het aantal meters dat je kunt slaan met je huidige club, de afstand tot de hole, het hoogteverschil in de golfbaan.

Wordt het tijd om te putten, dan laten bewegende lijntjes precies zien hoeveel helling er in de green zit.

Slaan gaat met het het bekende 'eerst drukken om de kracht te bepalen, dan nog een keer drukken voor je nauwkeurigheid'-metertje. Daarbij kun je een beperkt aantal keren gebruik maken van vuur (voor extra kracht) of ijs (voor extra nauwkeurigheid).

HOLE-IN-ONE

Tenslotte bevat het spel twee minigames. De eerste is super, deze bestaat uit negen kleine holes in schitterende Japanse tuinen. De andere, midgetgolf, valt tegen. Dit spelletje is anders dan wij het kennen en zelfs frustrerend om te spelen.

Da's dan weer een hole-in-one voor Mario Golf.



"Zo, dan is ie maar weg ook."



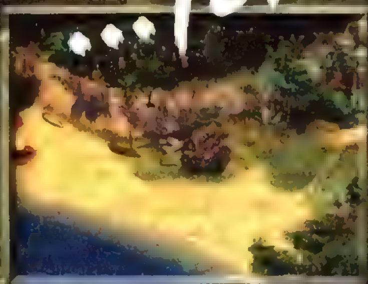
"Vertel op, wat heb je met dat vlaggetje gedaan?"

OUT NOW • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

BLITZKRIEG 2

Autumn 2005

Fight ...for Victory



· Spectacular pacific scenario
· New 3D graphics engine



· Fight day and night - on ground, water and in the air



· More than 250 authentic vehicles and aircrafts

NIVAL INTERACTIVE

For more info visit
www.cdv-blitzkrieg.com

cdv

PSP JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

82 SCORE



DTM RACE DRIVER 2

Racen op een handheld was tot voor kort geen onverdeeld genoegen. We waren dan ook benieuwd wat de release van een van de beste racesims van de laatste jaren op de PSP zou opleveren.

DTM 2 voor de PSP is de poort van een van de beste racegames van 2004. Ik ben geen grote racefan maar DTM en DTM 2 heb ik (op console) veel gespeeld. Met dank aan J.J. die me steevast op het hart drukte dat ik dit móest checken.
De vraag is, wat heeft Codemasters allemaal in de PSP versie weten te stoppen? Het antwoord luidt: nagenoeg alles! DTM Race Driver 2 is een volledige poort van de grote broer en dat is indrukwekkend te noemen. Waar Polyphony Digital Inc. een handjevol auto's op de weg laat in een PS2 game, tovert Codemasters 21 (!) wagens op de digitale tracks uit de hoge hoed. Eenentwintig, dames en heren en we hebben het hier over een handheld! Nu weet ik wel dat de bolides uit GT 4 veel meer detail kennen, maar dit is toch bijzonder knap te noemen.

OVERROMPELEND

Grafisch levert het spel uiteraard het nodige in en plaats ik hem ergens tussen een mooie PSone game en een eerste generatie PS2 game. De tussenfilmpjes waarin coach Rick je toespreekt, zijn weer knisperend helder en helemaal nu-gen.
Maar het gaat natuurlijk om het racen en dat kun je in velerlei vormen. De DTM natuurlijk maar ook V8, Formule Ford, Super Trucks en nog veel meer, in totaal zo'n vijftien vormen van autosport.
Voorts race je op ruim vijftig internationale racecircuits en zijn er een dikke dertig kampioenschappen af te werken.

Een bijzondere extra is de aanwezigheid van Wi-Fi gameplay met twaalf spelers tegelijk, al heb ik dat in de praktijk nog niet kunnen testen omdat ik nog geen elf andere PSP gamers met DTM 2 om me heen heb weten te verzamelen.

IN BALANS

Het racen is pittig en beduidend meer sim dan arcade. Als je de latere tracks van WipEout Pure al te lastig vindt, zul je hier helemaal een flinke kluif aan hebben. Maar de tegenstand is goed in balans en de coureurs remmen echt af en gaan niet blind beuken.
Handig zijn de pijltjes achter je bumper die aangeven waar de concurrentie vandaan komt. Zo kun je zonder camerastandpunt te wisselen in-je-nek-hijgers voor blijven door bij te sturen. Een soort alternatieve achteruitkijkspiegel als het ware.
Ook het schademodel mag er wezen, hetgeen betekent dat je niet zonder gevolgen zomaar tegen alles en iedereen aan kunt raggen. Het is (gelukkig) niet van het kaliber van Geoff Crammond's Grand Prix, maar je merkt het weldegelijk aan de rij eigenschappen wanneer er allerlei auto-onderdelen icoontjes paniekerig felgeel oplichten op je dashboard.
Kortom: hele puike job Codemasters!


Op de PSP zitten de coureurs toch wat krapper in hun auto.

CODEMASTERS • ATARI • TEL. [illegible] • WWW.CODEMASTERS.NL


Final Fantasy


Lost Odyssey
Dragon Quest

WAAR IS SQUARE ENIX NU EIGENLIJK MEE BEZIG?!?

Het zouden eigenlijk gouden tijden moeten zijn voor RPG-liefhebbers wereldwijd, nu de twee grootste ontwikkelaars van dit genre op console gebied hun krachten hebben gebundeld. Maar waar is Square Enix nou eigenlijk mee bezig?

Ik vertel wel vaker, als het relevant is, dat ik een ongelooflijke nerd ben. Daar schaam ik me absoluut niet voor... sterker nog, ik ben er eigenlijk wel trots op. Ik geniet er van om mezelf te verliezen in een virtuele fantasiewereld. En als andere mensen dat niet begrijpen, is dat helemaal niet mijn probleem.
Waarom vertel ik dit? Omdat in dit stuk een aantal typische nerdy trekjes van mij ter sprake komen, dus ik dacht: ik waarschuw je alvast.
Ik kwam namelijk op het idee voor dit commentaar toen ik voor het eerst in maanden weer eens mijn soundtracks van Final Fantasy, Chrono Trigger, en Chrono Cross beluisterde.

ZELFGEMAAKT

Inderdaad, gênant feit nummer één: ik luister naar videogamesoundtracks.
Ik behoor zonder enige twijfel tot de meest hardcore fans van Square - en nu dus Square Enix - ter wereld. Ik heb iedere titel die zij ooit hebben gemaakt van voor tot achter doorgespeeld, en dan nog eens een keertje terug naar voren.
Ik heb me destijds door het verhaalloze eerste deel op de NES geworsteld. Ik heb me door de afwezigheid van een Engelstalige versie een weg gebaand door de Japanse Final Fantasy V op de SNES, met behulp van een zelfgemaakt boekwerk vol met vertalingen (erg goed voor je Japans, een echte aanrader).
Ja, ik schoot vol toen Aeris dood ging. Ik heb 200 maal blikseminslagen lopen ontwijken voor het speciale wapen van Lulu, om nog maar te zwijgen over de minstens zo pijnlijke opdrachten die ik heb uitgevoerd om de speciale wapens van de rest van de personages in FF X te bemachtigen. Ik noem maar een paar voorbeelden.
En voor de onoplettende lezer, gênant feit twee is reeds voorbij gekomen.

BESCHAMEND

Maar waar is de magie gebleven die mij tot deze waanzin heeft gedreven?
Als ik in mijn gedachten nogmaals de stand van Square Enix bewandel, die ik op de afgelopen E3 en TGS heb gezien, is er eigenlijk beschamend weinig om razend enthousiast van te worden.
Uiteraard zit ik met smart te wachten op Final Fantasy XII, maar los van deze gegarandeerde hit zit er volgens mij niet zo gek veel aan te komen.
Dirge of Cerberus heeft uiteraard de potentie om een vette titel te worden. En de geruchten over een mogelijke remake van het legendarische Final Fantasy VII zijn genoeg om mij nu al slapeloze nachten te bezorgen.
Maar hoe interessant deze titels ook zijn, ik wil graag een nieuwe game zien die niet voortborduurt op voorgaande successen.
Je zou denken dat nu Enix zich bij Square heeft gevoegd er een creatieve bron met ongekende potentie is ontstaan. De ontwikkelaars van Final Fantasy en DragonQuest samen... dat is net zoiets als een platform game met Mario en Sonic. Toch is er nog niets bijzonders uit de fusie voortgekomen.
DQ8 ziet er alleraardigst uit, maar mijn initiële enthousiasme is ondertussen ingedamd omdat deze traditionele RPG overschaduwd wordt door de vele aankomende daadwerkelijk vernieuwende games.

MISTWALKER

Moet ik me zorgen maken nu de geestelijke vader van de Final Fantasy-reeks, Hironobu Sakaguchi, Square Enix heeft verlaten en zijn eigen studio heeft opgericht?
Onder de naam Mistwalker, maakt hij samen met een nieuw team nu exclusief games voor Microsoft, met Lost Odyssey voor de Xbox 360 als eerste titel.
Heeft deze overstap Square Enix de wind uit de zeilen genomen? Dat lijkt mij heel onwaarschijnlijk, want er is ongetwijfeld nog genoeg talent overgebleven.
Maar het wordt wel weer de hoogste tijd dat Square Enix zich van zijn beste kant laat zien, want ik begin ondertussen afkickverschijnselen te krijgen.

STEVEN


Final Fantasy

E ABONNEES

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005

1511332

1511333

WINKELWAARDE

€ 30,-

2 KAARTEN VOOR DE GAMEPLAY 2005

OP ZATERDAG 12 NOVEMBER IN DE RAI IN AMSTERDAM

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

KIJK OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/VIGCARD



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.

Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

ART IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN)

7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

De wereld in het jaar

2035

De Randstad half leeg? De krant verdwenen? De olie op? Alle auto's op stroom? Windmolen of kerncentrale? De welvaart hoger? De files korter? Turkije in de EU? China supermacht? Haarlem aan zee? Roken verboden?

KIJK bestaat dertig jaar, dus kijken we dertig jaar vooruit! De wereld in 2035. Een beeld van de toekomst door wetenschappers, futurologen en lezers. Laat je verrassen!



30 september in de winkel!



DEMOCHECK

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Iedere Rome: Total War gamer is aan zichzelf verplicht om deze demo NU te downloaden. Hier kun je twee historische gevechten naspelen. De eerste is Châlons waarin de Hunnen het opnemen tegen de Romeinen, de tweede is Badon Hill met de Saksen versus de Romeinen. Dat wordt hakken, branden, moorden, plunderen!
Score:

FAHRENHEIT

Deze game wordt door de pers momenteel onthaald als de nieuwe Graal in adventure land. Dat gaat misschien wat ver maar dat het iets heel speciaals is, staat wel vast. Deze demo is te kort om de finesse van de game tot zijn recht te laten komen maar geeft wel een heel goed voorproefje van de unieke sfeer en spelervaring die Fahrenheit te bieden heeft.
Score:
www.atari.com/fahrenheit

MYST V

Adventure fans met een bovengemiddeld werkend brein kunnen zich uitleven in vernuftige IQ testjes in fotorealistische omgevingen. Myst V is het sluitstuk van de serie dus voor de longtime fans is het een must. Wel is het meer van hetzelfde dus check eerst even dit voorproefje. Er is ook een Mac demo beschikbaar.
Score:
www.cyanworlds.com

HEROES OF THE PACIFIC

Voor wie Pacific Fighters te moeilijk vindt, is Heroes of the Pacific een goed alternatief vanwege de meer toegankelijke gameplay. Historisch is de game niet helemaal correct maar daar moet de game het dan ook niet van hebben. De demo bevat drie missies: Pearl Harbour, Wake en de Marianas en ook één multiplayer-missie.
Score:
www.codemasters.nl

GT LEGENDS

GT Legends van ontwikkelaar SimBin is een hardcore sim. Je kunt racen in auto's uit de jaren zestig en zeventig, en voor de demo kun je dat doen op het circuit Dijon-Prenois. Hier zijn drie auto's beschikbaar: de Chevrolet Corvette, de Jaguar E-type en een Lotus Elan 26R.
Score:
www.atari.co.uk



PATCH VOOR ACT OF WAR: WEG SAVEGAMES!

Atari gaf onlangs een nieuwe patch uit voor Act of War: Direct Action. Dat is tof want daardoor speelt deze moderne 3D realtime strategy game een stuk lekkerder.
De upgrade verhelpt een multiplayer bug maar ook in singleplayer worden een aantal storende fouten aangepakt, alsook een handjevol verbeteringen voor de editor geleverd. Het neppe is: je savegames van een eerdere versie zullen na het installeren van de patch niet meer werken. Lekker dan! Hiervoor wilden we je even waarschuwen.



WIPEOUT PURE CLASSIC PACK (US)

Weer een extraatje voor alle gelukkige bezitters van een PSP en de Amerikaanse versie van WipEout Pure. Ditmaal worden we verblijd met een Classic Pack en zoals we nog weten van de Gamma Pack kunnen we na de drie andere Classic Packs een Classic toernooi afwerken. Maar tot het zover is, is er het eerste pakket en wat steekt daar in?
Een extra baan, de klassieke Altima VII track. Een erg mooi vormgegeven baan die een eigentijdse make-over heeft gekregen. De track kent een mooi rood psychedelische sfeertje terwijl de voertuigen gewoon hun realistische karakter behouden. Het ziet er al met al lekker fris uit.
Bovendien krijgen we er twee klassieke WipEout deuntjes van Cold Storage bij; te weten Cairodrome en Canada.
Naast de nieuwe track en de nieuwe muziekjes kun je voor het eerst plaatsnemen in de stijlvolle Goteki 45 XX300. Oh en je kunt je achtergrond natuurlijk aanpassen met de skin in de teamkleurtjes van Goteki 45.
Tot op heden hebben we alleen de bevestiging voor de US updates maar gelukkig krijgen wij Europeanen sowieso ook genoeg nieuwe shit. Zo kun je inmiddels de complete Gamma Pack en Delta Pack downloaden.



JE EIGEN MOVIES ONLINE

The Movies van Peter Molyneux en kornuiten wordt misschien wel de eerste serieuze aanval op EA's De Sims. Niet dat de gameplay hetzelfde is, maar de community zal bij deze PC titel een gigantische rol gaan spelen.
Het managen van je filmstudio is een ding, maar het maken van je eigen films zal veel gamers nog het meest aanspreken. Om alle zelfgemaakte films te hosten, komt Lionhead bij de lancering van het spel direct met een enorme, interactieve website waarop alle wannabee filmmakers samenkomen.



Je kunt hier films uploaden, extra informatie erbij plaatsen en andere bezoekers jouw film laten beoordelen. En er is meer. Er komen speciale ceremonies, competities, alsook awards en er is medewerking van hotshots uit de bestaande filmbiz die je films eveneens gaan bekritiseren.
The Movies (PC) moet in november in de winkels liggen.

ONLINE NIEUWS

■ Microsoft heeft onlangs de rechten verworven om Massive Multiplayer Online games te ontwikkelen met superhelden van Marvel Comics in de hoofdrol. De MMO spellen zullen voor de PC en Xbox 360 worden ontwikkeld en het eerste spel met superhelden staat momenteel gepland voor release in 2008. We hebben dus nog even.
■ Over MMORPG's gesproken, er gaan hardnekkige geruchten dat Ensemble Studios bezig is met een MMORPG gebaseerd op de Age of Empire franchise. Wij gokken dat de game zich dan afspeelt in het Age of Mythology universum.
■ Nog een MMORPG nieuwtje. Auto Assault is verschoven naar 2006. De makers willen meer diepgang in de MMO auto combat game brengen.
■ Pirates of the Burning Sea is een Massively Multiplayer Online piratengame waarin we straks met honderden, wellicht duizenden, spelers tegelijk de zeeën onveilig kunnen maken. Je kunt zelf een schip kiezen en upgraden en het gevecht aangaan met andere schepen. Ook het veroveren van andermans steden en handel drijven zorgt voor de nodige diepgang. Opvallend: het spel zal deze winter beschikbaar komen via Steam, het online distributiesysteem van Valve.
■ Asheron's Call 2 stopt ermee! Codemasters dat deze RPG nog naïef een tweede leven inblies, trekt vanaf 30 december definitief de stekker eruit.
■ Blizzard heeft toegegeven dat er een WoW add-on in de maak is, en dat ie niet meer in 2005 uitkomt. Damn!
■ Als alles goed is, kunnen Guild Wars spelers nu de gratis (!) update Sorrow's Furnace downloaden. Dit geschiedt trouwens geheel automatisch bij het inloggen. De update huisvest twee nieuwe regio's strotjevol nieuwe quests, monsters en items.
■ EA en Dice gaan braaf verder om Battlefield 2 te updaten. Maar ook ATI helpt een handje mee. Haar laatste drivers zorgen voor een gladder verlopende gameplay, dus als je een ATI kaart in je PC-bak hebt, downloaden die hap!



POWER UNLIMITED

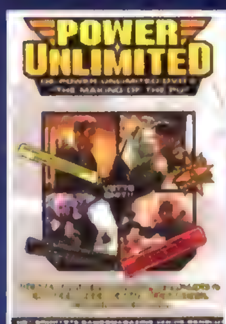
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

ELKE MAAND BARSTENSVOL... GAMES EN VETTE LOL!

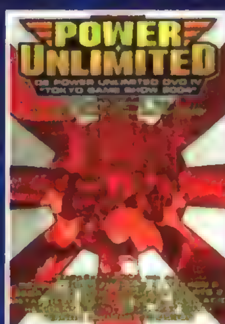
WORD NU ABONNEE!

6 NUMMERS VOOR € 15

EN GRATIS DVD NAAR KEUZE



THE MAKING OF POWER UNLIMITED



TOKYO GAME SHOW 2004



DE E3 2005



MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE BON IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN), 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00UUR

JA IK WORD ABONNEE VAN POWER UNLIMITED EN ONTVANG

STUUR DEZE BON IN EEN ENVELOP ZONDER POSTZEGEL NAAR POWER UNLIMITED, ANTWOORDNUMMER 10207, 2400 VE ALPHEN AAN DEN RIJN.

- 6 nummers Power Unlimited + de DVD the making of Power Unlimited voor maar € 15 (0242POW1)
- 6 nummers Power Unlimited + de Power Unlimited DVD Tokio Gameshow voor maar € 15 (0242POW2)
- 6 nummers Power Unlimited + de E3 DVD 2005 voor maar € 15 (0242POW3)

Naam ______ M V

Straat ______ Nr. ______ Postcode ______

Woonplaats ______ Telefoon ______

Geboortedatum ______

Op e-mailadres ______

wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen ontvangen over haar diensten en/of producten.

Ik machtig hierbij Sanoma Uitgevers het abonnementsgeld automatisch af te schrijven van mijn (Post)bankrekening:

Datum: __ - __ - ____ Handtekening:

Deze aanbieding geldt voor Nederland. Voor een abonnement in België kun je contact opnemen met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 - 1070 Brussel, partnerpress@ampnet.be, tel 02/556 41 40/fax 02/525 18 35. Voor België bedragen de kosten € 37,20 voor 12 nummers Power Unlimited exclusief welkomstgeschenk. Abonnees betalen € 3,10 per nummer (in de winkel € 3,30). Het abonnement geldt tot wederopzegging maar voor tenminste één jaar. Vanaf de tweede betalingstermijn bedraagt het abonnementsgeld € 37,20 als je via automatische incasso betaalt. Je bent het laatste halfjaar geen Power Unlimited abonnee geweest. Deze aanbieding is geldig tot 31 december 2005 en zolang de voorraad strekt. Prijswijzigingen voorbehouden. Uw gegevens kunnen ter beschikking gesteld worden aan onze partners en speciaal geselecteerde bedrijven. Indien u hiertegen bezwaar heeft, kunt u dit hier aangeven.

- Ik maak bezwaar tegen verstrekking van mijn gegevens aan derden



VETTE VIDEOKAART VAN ASUS

In de PC-wereld zijn er twee grootmachten op videokaartgebied, namelijk ATI en Nvidia. Beide fabrikanten troeven elkaar continu af met de beste videokaarten en heftigste prestaties. Momenteel lijkt Nvidia voorop te lopen met hun nieuwste superkaart: de GeForce 7800GTX. Tijd voor nummer drie Asus om hun versie van deze kaart uit te brengen: de EN7800GTX.
Bij deze kaart levert Asus ook speciale software zoals Gameface-messenger, een softwarepakketje waarmee je met elkaar kunt lullen tijdens het gamen, en een paar tools om filmpjes te maken van je games en deze via internet te streamen, zodat iedereen kan zien hoe goed (of beroerd) je bent.
De 7800GTX volgt de 6X00-serie op en poept nog mooiere beelden op je scherm. Voor de techies onder jullie: deze kaart heeft 24 pipelines in tegenstelling tot de 16 van de 6800 Ultra, Nvidia's vorige superkaart. Langs deze pipelines worden alle grafische gegevens vervoerd, hoe meer hoe beter dus. Ze zijn ook nog eens verbreed voor nog meer snelheid.



Behalve betere prestaties, hebben de heren van Nvidia ook het stroomverbruik teruggeschroefd en maakt de koeler minder herrie.
We hebben in onze game-PC twee 7800GTX kaarten geïnstalleerd in SLI opstelling. Hiervoor heb je een speciaal moederbord nodig waardoor twee precies dezelfde videokaarten samenwerken.
In Splinter Cell 3 met alle tweaks en details aan op de ideale resolutie van een gemiddelde TFT monitor (1280x1024) haalt één 7800GTX kaart 38 frames per seconde (fps). Voor Splinter Cell heb je meer dan 30 frames nodig om lekker te kunnen gamen, dus dat is mooi. Helemaal tof wordt het als je twee van deze kaarten in je kast hebt zitten, want dan kan je wel 99 frames per seconde scoren! Maar er zullen maar weinig gasten zo gek zijn om even 1200 euro voor videokaarten neer te tellen.
Is je oude kaart aan vervanging toe, dan kan je met de 7800GTX weer jaren vooruit. Maar heb je nog een vrij goede recente videokaart, dan kan je daar voorlopig nog wel even mee door.

MERK: ASUS • PRIJS: €602 • GRAFISCHE ENGINE: GEFORCE 7800 GTX • VIDEOGEHEUGEN: 256 MB DDR3 • GEHEUGENKLOK: 1.2 GHZ (600MHZ DDR3) • GPU: 470 MHZ • BUSSTANDAARD: PCI • MAX RESOLUTIE: 2048X1536

TOEKOMSTIGE TOETSENBORDEN

Het is een gek ding, dat QWERTY-toetsenbord; een onhandige erfenis uit een analoog verleden. Wist je dat de meest gebruikte letters zo ver mogelijk uit elkaar zitten omdat het typemechanisme van ouderwetse typemachines anders in de knoop zou raken? Helaas zijn we zo gewend geraakt aan QWERTY dat de kans klein is dat het de komende decennia zal verdwijnen. Dit ondanks het feit dat wetenschappers al lang efficiëntere alternatieven hebben ontwikkeld!
Nu zijn er wel innovatieve toetsenborden op komst, maar die houden allemaal vast aan de QWERTY-indeling en vernieuwen op een ander vlak. Deze nieuwe keyboardgeneratie richt zich vooral op het gemakkelijker gebruik van alternatieve functies.

Z-BOARD

Het Z-Board biedt de simpelste oplossing voor het probleem dat het niet erg logisch is dat 'AWSD' gelijk is aan 'links, naar voren, naar achteren, naar rechts'.
Dit toetsenbord bestaat uit twee delen: een ondergedeelte met sensoren en een verwisselbaar bovengedeelte, de zogenaamde keyset. Ter recensie kregen wij er Battlefield 2-toetsen bij, waarop de AWSD-toetsen zijn uitgevoerd als rode pijlen en de knoppen waarmee je van wapen wisselt daadwerkelijk namen hebben als 'Knife' en 'Pistol'.
Het Z-Board (www.zboard.com) is nu verkrijgbaar voor €59,95. De speciale keysets kosten €24,99 en zijn beschikbaar voor Doom 3, World of WarCraft, Age of Mythology en een stuk of tien andere spellen.
Probeer het ding vooral even uit voordat je tot aankoop overgaat, wij vonden 'm wat gammel en hoekig aanvoelen.

G15 KEYBOARD

Iets eenvoudiger is het G15 Keyboard van Logitech. Dit toetsenbord beschikt over 18 programmeerbare toetsen en een LCD-scherm waarop spellen vitale info kunnen afbeelden. Bovendien zijn de toetsen verlicht; da's tof voor als je een pyjamafeest geeft. Of een LAN-party.
Het G15 Keyboard is vanaf oktober verkrijgbaar voor €79.



UNITED KEYS EN OPTIMUS

Veel toffer zijn de United Keys en de Optimus, beide producten die nog niet daadwerkelijk in productie zijn, maar waar al wel patenten op zijn aangevraagd. Allebei werken ze met beeldschermpjes op iedere toets. De Amerikaanse United Keys in zwart-wit, de Russische Optimus in kleur.
Dit biedt niet alleen de mogelijkheid om de functies van iedere toets in een willekeurige game of applicatie visueel weer te geven, ook kunnen we ons voorstellen dat creatieve gasten hiervoor stoere, geanimeerde keyboardskins gaan maken. QWERTY in PU-stilo, anyone?





DAS KEYBOARD

Voor wie al dat 'what you see is what you get'-gedoe voor mietjes vindt, is er ook nog een überhardcore-toetsenbord gesignaleerd, met de heftige naam Das Keyboard (www.daskeyboard.com, online te bestellen voor $79). Wie hiermee zijn schoolverslagen typt is pas echt de man, de toetsen zijn namelijk honderd procent blanco.



SANDISK GAMING CARDS

Jan informeerde er al eens over maar ze zijn dan nu eindelijk ook in Nederland verkrijgbaar. De geheugenkaartjes van SanDisk passen zonder problemen in je PSP en zijn al zo ingedeeld dat je zonder problemen muziek, film en foto er op kunt zetten.
De kaartjes zijn er in vier verschillende formaten en voor ieders gemak hebben we er maar even de prijzen achter gezet:

128 mb	31,17 Euro
256 mb	39,99 Euro
512 mb	64,03 Euro
1024 mb	126,88 Euro



Het kaartje van 1024 is overigens, en we hebben het zelf getest, genoeg voor twee volwaardige films met een lengte van ongeveer twee uur.
Bovendien hebben we wat leuks te geef. Je kunt een setje kaartjes van 256 en 512 bij ons winnen deze maand. Het enige dat je ervoor hoeft te doen is antwoord geven op deze vraag: in welke kleurtjes zijn de kaartjes allemaal beschikbaar? Stuur je antwoord even op een kaartje naar het Power Unlimited adres of mail naar prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Sandisk en maak kans op dat toffe setje.



















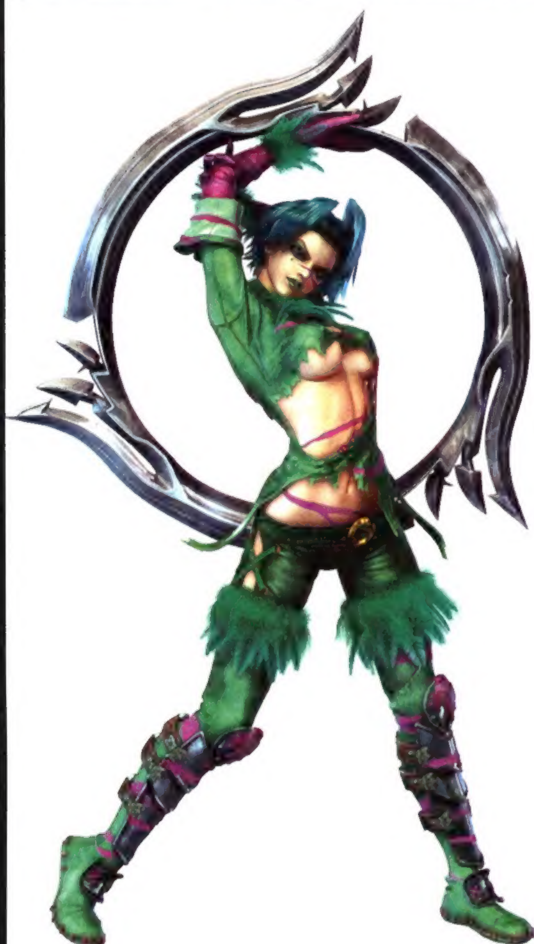







JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



Levensgevaarlijk die Jeroen, hij loopt hier al dagen met messen te jongleren. Sinds hij een speelbare code van Soul Calibur III wist te bemachtigen, denkt ie een soort zwaardkunstenaar te zijn. Maar de snijwonden in z'n gezicht vertellen een ander verhaal.

- Jan hinkt op twee gedachten, links van hem (voor de kijkers rechts) zweeft een wit mannetje terwijl rechts van hem (voor de kijkers... enfin) een rood mannetje fladdert. **WORDT HET ZWART OF WIT?** Een koe of een aap?
- **DANSEN MET MARIO**... en dat gaat Jurjen doen? De man uit Assen met het ritmegevoel van een zwangere zeug?
- "Eindelijk!", riep Boris. **BATTLEFIELD MODERN COMBAT** komt naar de consoles en Kale B. maakte een vreugdesprongetje zoals alleen hij dat kan (het VNU gebouw trilde nog minutenlang na).
- De stripboekgame **ULTIMATE SPIDER-MAN** kwam binnen en het was gelijk vechten wie hem mocht gaan spelen.
- "Ik kies jou Pikachu of jou Charmander" of zoals Jurjen verzuchtte: "up your Ash, alweer een **POKÉMON** game...."
- Was hij even blij dat hij ook nog even in de weer mocht met **MARIO BASEBALL**...
- We zagen kleine Piccolo al eens in een Spider-Man kostuum maar Steven pakte het heel anders aan; de man hees zich in z'n pyama en maakte de wereld van **CITY OF VILLIANS** onveilig.
- Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 11 LIGT 24 OKTOBER IN DE WINKELS

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 74

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI TIJDSCHRIFTEN